COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 12月号 No.103
平成20年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻 第12号 通巻第103号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
enterbrain
◆攻略特集◆
ブレイブルー
LORD of VERMILION 神々への離反
三国志大戦3 蒼天の龍脈
STREET FIGHTER IV
Virtua Fighter5 R
機動戦士ガンダム 0083
カードビルダー 両雄激突
最速キャラクターインプレッション
タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
◆最新格闘ゲーム総力特集◆
すっごい! アルカナハート2
MELTY BLOOD Actress Again
ROOTS26
ビート・レイジング
クイズマジックアカデミー5
WORLD CLUB Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007
第9回アルカディア大賞
ノミネート作発表
◆新作最新情報◆
THE KING OF FIGHTERS XII
beatmania IIDX 16 EMPRESS
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
DEATHSMILES メガブラックレーベル
ベースボールヒーローズ2008 制覇
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
[特別付録]
バージョンアップ対応
攻略特集小冊子
LORD of VERMILION 神々への離反
ガイドブック

ふらっと、ゲーセン。

迫力のメダルゲームに
ハルマ
ハマル
GALILEO FACTORY
ガリレオファクトリー
ジェットコースターがそのまま箱に入ったような迫力のビジュアルが目を引く、メダルゲーム「ガリレオファクトリー」。複雑に入り組んだコース上をボールが縦横無尽に転がり、カラフルな照明が演出する。その圧倒的な存在感は一見の価値あり!もちろんゲーム上の仕掛けも満載! ハンドルを回すだけでメダルが投入できるエントリーメカや、スロットの抽選結果で変わる多彩なミニゲームなどが、君のテンションをさらに上げる!「ガリレオ」が見せる新世界に、君もきっとハマル!
© SEGA
URL http://galileofactory.sega.jp/

いいこと、あるかも。

シリーズ最新作で到達した、2D対戦格闘の“最高峰”！この美しさ、熱さをぜひ体感して欲しい!!

KOF RE・BIRTH
CREDIT(S) 99 / 99
55
CREDIT(S) 99 / 99
PRESS P1 START BUTTON
09
PRESS P2 START BUTTON
THE KING OF FIGHTERS XII
2D格闘の歴史を変える、KOF XII(トゥエルブ)が遂に登場!
2009年4月稼働予定
©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は全て開発中のものです。※製品の仕様は改良のため予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年12月号

No.103

今月の表紙

『タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES』
カプコンが手掛けてきたVS.シリーズ最新作は、30オーバーの社会人には懐かしく、若者には新鮮に映るであろう大胆なデザインのキャラクター・往年のタツノコヒーローたちから最新ヒーロー、そしてカプコンキャラが所狭しと大暴れする夢の共演! その真価はキミの100円で体験できるだろう!!

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

稼働目前
P006～

IIDX最新作のテーマは「EMPRESS」!
その名にふさわしい演出は必見!!

beatmania IIDX 16 EMPRESS

人気シリーズに、早くも新バージョンが登場!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT

2007年10月1日から2008年9月30日までに稼働が開始されたアーケードゲームの頂点を、キミの1票が決める!!

アルカディア大賞ノミネート作発表

特別付録

全国大会の予選が間もなく開始されるヴァーミリオン!
この付録を読み込み、敗因をつぶして勝率UPを目指せ!!

LORD of VERMILION 神々への離反
攻略ガイドブック

『すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～』

掲載ゲーム（50音順）

読み物

広告

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

EMPRESS稼働直前!

beatmania IIDX 16　EMPRESS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2008年11月稼働予定
■使用基板：——

稼動を間近に控えたIIDX新シリーズ、『beatmania IIDX 16　EMPRESS』。今回は稼働直前情報として、新曲の一部と追加要素を大公開！『beatmania IIDX 16　EMPRESS』の魅力を余すことなくお伝えするので、見逃すな！

ハイクオリティなサウンドとムービーが君を待っている!

IIDXシリーズの新作で気になるのはやはり新曲。ここでは新曲の一部を画面写真付きで紹介。新曲はどんな曲でどんな譜面があるのか、どんなムービーが流れているのか。気になることは盛りだくさん。稼働を楽しみに待とう。

RECKLESS RAVE
B4U(BEMANI FOR YOU MIX)
Remixed by DJ YOSHITAKA with Michael a la mode

NAOKIが作ったSPEED RAVE『B4U』をなんとDJ YOSHITAKAがリミックス。ヴォーカル部分はMichael a la modeが担当しているぞ。

『高高度降下低高度開傘』でデビューを飾ったDr.Hondaの期待の新曲。徐々に変化していく曲展開が魅力的な曲だ。

TRENDY TECHNO
ミッドナイト堕天使
Dr.Honda

PROGRESSIVE
V2
TAKA

V同様に階段譜面、線対称トリルなど、特徴的な譜面が目白押しだ。

CANDY RAVE
smooooch･∀･
kors k

まるで『sigsig』を思い出せるようなムービーで、ところ狭しと動き回るキャラクターが印象的。アップテンポでリズムがとりやすい譜面で、プレイしていると楽しくなってくるぞ。稼動後は人気曲になりそうだ。

DREAM TRANCE
Fly Above
Sota Fujimori

『SYNTHESIZED』にも収録されていた曲だ。『Fly Above』というタイトル通り、空を飛んでいるような気持ちの良いサウンドだ。

EMPRESSの魅力に酔いしれろ!

EMPRESSの魅力 1 ハイクオリティなサウンド

『beatmania IIDX』シリーズの魅力といったら、なんといってもそのハイクオリティなサウンド。16作目となるEMPRESSになってもそのハイクオリティサウンドは変わらず、むしろ進化し続けている。収録されている曲は時代のニーズに沿いつつも、各アーティストの個性がにじみ出ており、どの曲もプレイしたくなること間違い無し。

DJシミュレーションというジャンルの通り、クラブミュージックがメインだ。

EMPRESSの魅力 2 美麗なミュージッククリップ

二つ目の魅力はゲームプレイ中に流れている美麗なミュージッククリップ。曲プレイ中の画面中央では、ハイクオリティなCGが流れていたり、『beatmania IIDX』シリーズを彩る魅力的なキャラクターが映し出されている。曲に合った映像が流れたり、汎用ムービーであっても、ハイクオリティなCGがギャラリーを楽しませてくれるぞ。聴いて楽しく、見て楽しい。『beatmania IIDX』シリーズは芸術が詰まったゲームなのだ。

キャラクターには設定などもあり、『beatmania IIDX』シリーズを通し独自の世界観が持たれている。

EMPRESSの魅力 3 多彩なゲームモード

ゲームセンターでは多くのプレイヤーが「STANDARD」や「EXPERT」、「段位認定」をプレイしているため、難しいゲームというイメージもあるかもしれないが、初心者向けの「TUTORIAL」や「BEGINNER」といったモードもあるため、今まで"難しそう"ということで敬遠していたプレイヤーでもとりあえず1プレイしてみよう。もちろん、シリーズファン向けのモードも充実。今作より超上級者向けの「HAZARD」が登場している。

初心者から上級者まで楽しめる多彩なゲームモード。自分の腕前と目的に合ったゲームモードを選択しよう。

ミスは許されない! HAZARD MODE

今作より追加された新モード「HAZARD」。なんとこのモードはコンボが途切れた瞬間にSTAGE FAILEDになってしまうという非常にスリルリングなゲームモードである。ただし、4曲保証であるため、STAGE FAILEDになってもゲームオーバーにはならない。ステージクリア=フルコンボクリアとなるので、全曲フルコンボクリアを目指す人には重宝されるゲームモードだ。選び方はゲームモード選択画面で「FREE」にカーソルを合わせて、黒鍵盤三つを同時押しすると選択可能。

一回のミスで即終了という気が抜けないモードだけにいつも以上の集中力が問われる。それだけにいつも以上のスコアをたたき出すことがあるかも!?

もっと快適になったシステム環境

新バージョンになり、システム面もパワーアップ! より快適にプレイできるようになったのだ。ここではEMPRESSになって、追加された新要素を紹介するぞ。

1 音譜表示時間の導入

PS2版『beatmania IIDX 14 GOLD』に導入された『SUDDEN+』使用中に表示される『音譜表示時間』がアーケード版では今作より導入された。『HI-SPEED』と『SUDDEN+』の調整が簡単になったぞ。

緑色で表示されている数字で『音譜表示時間』は表される。まずは自分のプレイしやすい値を見つけよう。

2 さらに楽曲を選びやすくなった!

カテゴリーを閉じた状態で黒鍵を押すことで、曲の並び順を指定できるようになった。プレイしたい曲を選びやすくなったので、曲を探している最中にタイムアップということは少なくなるだろう。

3 リザルトの表示情報が追加!

曲プレイ後のリザルト画面に表示される情報で、クリアランプの更新情報と筐体内トップ更新時のスコアの差分が新たに表示されるようになった。

クリアランプの更新情報の追加で、もしかしたらクリアランプにPERFECTクリアが追加されるかどうか気になるところだ。

筐体内TOP保持者のスコアと更新者のスコアの差が一目瞭然!ゲームセンター内で熾烈なスコアバトルが繰り広げられるか!?

4 新ランキング導入!

今作より筐体内TOP保持数RANKINGが導入された。NORMAL譜面、HYPER譜面、ANOTHER譜面の合計数で競うランキングだ。

新キャラの技モーション＆新システム情報を大公開!!

鉄拳 TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
■メーカー ：バンダイナムコゲームス
■ジャンル ：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日 ：2008年12月予定
■使用基板：SYSTEM357

Text:ハメコ。

今月は、新キャラであるラースとアリサの技モーションを大紹介! 全く別の方向性を有する両キャラクターであるが、その"トガりっぷり"は鉄拳らしさ満点! また、新要素である"ヘアカスタマイズシステム"にも注目すべし。

ラース・アレクサンダーソン LARS ALEXANDERSSON

ラースを特徴付けているのは、ダイナミックかつキレのある"特撮ヒーローチック"な技の数々であろう。見るからに重たい単発技に、華麗としか形容できない連続攻撃——。そのどちらもが、一般的な格闘技とは大きく違った動作から繰り出される。なお、特殊構えを持っているようだが、技ごとの性能自体はスタンダードにほど近く、扱いは難しくない印象。カッコイイ動きをしたいならこの男だ!

上段ジャブから流れるように中段の右ストレートを放ち、強烈なハイキックで締める三段攻撃。予備動作や蹴りを放つ際の手の位置など、細かい動きが他キャラと大きく異なる点に注目!

両手で溜めを作ったのち、強烈な右ストレートを放つ。相手のダウンモーションから視認すると、コンボ始動技として使えそうだが……?

その華麗なる美技に酔いしれよ!

まずは中段のストレートで相手を小さく浮かせる。大きく泳いだマントが、踏み込みの鋭さを物語る。

すぐに逆の手を振り下ろしてバウンドを誘発! さらにここから肘打ち〜強烈な上段ストレートを見舞うのだ。

予備動作やフォロースルーまで含めてダイナミックなのがラースの特徴である。まずは左手のアッパーで相手をうつ伏せに浮かせ……。

高速移動で浮いた相手の下を通り抜け、背面に回り込む! フィニッシュブローかと思うような強烈な回し蹴りのあと……。

さらにそこからコンパクトな動きの肘打ちで、空中の相手を追撃。もちろん、これで終わりということはなく……。

締めに中段蹴りを見舞う。いい意味で常軌を逸した、美しい連続動作といえよう。途中止めから違う空中コンボへの移行も可能か!?

スラスターで空を飛び、チェンソーで敵を切り刻み、はたまた頭をプレゼント……。切腹したり獣が戦ったりとイロモノに優しい（？）鉄拳ではあったが、アリサはその中でも一線を画す存在になりそうだ。ただ、特殊な技を豊富に持つキャラなので扱いは少し難しそうである。

アリサ・ボスコノビッチ

ALISA BOSCONOVITCH

これは、鉄拳史上もっとも"オカシイ"投げ技かもしれない。まずはおもむろに頭をプレゼントするところからスタート。って！　頭外れちゃってるよ！

女の子の頭を不思議そうに見つめるジャック6がなんともかわいい。てゆーかアリサの頭が無いんですけど。女性キャラクターなのに……。

プレゼントに成功するとアリサの頭がドカンと爆発、相手にダメージを与える。本体の頭はすぐに生えてくるので安心だ。

相手が投げ抜けすると、アリサに頭部をはめ直す動作に。後ろ前反対の状態で胴体にくっついてしまった顔が余りにもシュール過ぎる。

このコ、ちょっと普通じゃないんです

マッハパンチはもう古い!?
飛ばせ、鉄拳！　といえば、やはりロケットパンチ。発射された腕がブライアンを襲う。このあと腕はどうなるのかが気になるところだ。ちゃんと戻ってくるのか？　それとも新たに生えてくるのか？

足に付いたスラスターで得た推進力を乗せての回し蹴り。横方向に強そうな、アリサにしてはまともな技だ。

スラスターで相手を宙に運び、落ちてくる敵をチェンソーで突き刺す危険な投げ技。ご愁傷さまドラグノフくん。

見るからにバウンドを誘発できそうな、いわゆるダブルハンマー的な技。女の子のクセにかなり力任せである。

これが新要素「ヘアカスタマイズシステム」だ!

リリ様七変化

ノーマル

『鉄拳6BR』では、数種類ある前髪や後ろ髪、カラーを組み合わせ、独自の髪型を表現できる。その結果は右写真の通り、リリ様もご満足の多様性だ。選択できる髪型はこれでも一部とのことなので、一生遊べること請け合い！

続報は『闘劇魂』Vol.11（11月7日発売）にて！　心して待て！

新たに参戦が判明した3キャラを紹介!

THE KING OF FIGHTERS XII™

10月の東京ゲームショウ2008にてプレイアブルで出展され、新たに庵、アンディ、ライデンの3キャラクターが公開された『KOF XII』。今月は追加公開キャラクターのインプレッションと、新たに判明したシステム情報を公開!

Text：カイゼルちくわ

THE KING OF FIGHTERS XII

■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2009年4月予定
■使用基板：—

※掲載内容はすべて開発中のものです。
改良のため変更される可能性があります。

解き放たれし本能

八神庵 Iori Yagami

京の永遠のライバル・庵も参戦が決定! 『XI』のエンディングでアッシュに力を奪われたため、左写真のように八稚女のフィニッシュ時も炎は放たない。しかし、その本能による戦闘スタイルは健在で、炎の代わりに相手を引き裂くエフェクトが付いた、独自の新技を多数携えているようだ。

専用イラストで飾られた演出画面をチェック!!

AMショーや東京ゲームショウではすでに見ることができた、システム周りの画面写真を改めて紹介!キャラクターセレクト画面と勝利画面の両方で、今まで本誌で紹介してきたキャラクターイラストとはまた違った、別のイラストが確認できたぞ。

格ゲーではおなじみのキャラクターセレクト画面と、エンディング絵と見間違えそうな勝利画面。どちらのグラフィックも、非常に美麗!

テリーの弟・アンディは、懐かしの衣装を身にまとって登場！　右写真の昇龍弾、下写真の斬影拳など、技もおなじみのものがそろっている。特に斬影拳は、性能がどう調整されているか気になるところ！

全身凶器

アンディ・ボガード
Andy Bogard

暴走重戦車

ライデン
Raiden

何と、『餓狼伝説』のライデンが『KOF』に初参戦の快挙！大写真のジャイアントボムは、以前は突進前に無敵時間があったので、本作での性能に要注目。小写真の毒霧など、悪役レスラーらしい必殺技にも磨きがかかっているぞ。

相殺&ガードアタック続報！

新たな新情報から、相殺は強攻撃・必殺技・超必殺技がぶつかり合った際に発生することが判明。しかも相殺後は何もしなければ両者跳び退いて仕切り直しとなるが、その前にさまざまな行動（ダッシュ、ジャンプ、攻撃など）でキャンセル可能とのこと！　なお、相殺時にもわずかだがダメージは受けるため、ガードでのケズリとどちらを取るかは状況次第になりそうだ。

相殺からGAに展開!?

相殺後にキャンセルでしゃがみDを出す庵だが、ライデン側はキャンセルGA（ガードアタック）で封殺。一瞬の読み合いが熱い！

TGS2008Ver.インプレッション

「キャラ追加」との情報を耳にし、アルカデKOFっ子筆頭の極限堂がTGSに突撃取材！

庵は出ると思っていたけど、アンディと特にライデンにはびっくり。早速プレイしてみると、庵が繰り出すのは見たことのない技ばかり！　どの技も炎が発生していなかったので、今までとはかなり違った性能になりそう。そしてライデンは意外に素早い！　コマンド投げを持っていたので、投げキャラとして期待できそうです。

追加されたキャラを動かすのに夢中で、プレイに没頭中の極限堂。

アンディは飛翔拳や空破弾など、おなじみの技は一通り確認できた。

全キャラ搭載バージョン体験イベント開催!!

アルカディア読者および「KOF」ファンのため、SNKプレイモア&アルカディアが共同企画でイベントを実施！　何と、全キャラクター&全システムを搭載した最新バージョンをいち早くプレイできるぞ。詳しい情報はP141へGO!!

すべての『VS.』シリーズを超え“次”に行く！ それが“NEXT”!!

機動戦士ガンダム

ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT	
■メーカー	バンプレスト
■ジャンル	チームバトルアクション
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2009年予定
■使用基盤	SYSTEM256専用

9月のアミューズメントマシンショーでデビューを飾った、シリーズ最新作『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT』（以下、「NEXT」）。今回は、新機体の一部、システム系の新要素・変更点について紹介するぞ!!

総機体数50OVER!!

ガンキャノン

ご存じ、地球連邦軍の起死回生策「V作戦」の過程で生み出された中距離支援機体。「中距離支援というとなんかハンパな感じがしてヤだなあ」と思うなかれ! アムロが操縦した回は「本当に砲戦用MSか!?」とビビり入るくらいの機動性を見せた機体であるからして、近接戦闘もちゃーんとこなせる逸品なのである。

百式

グリプス戦役時にエゥーゴとアナハイム・エレクトロニクスが立ち上げた「Z計画」で生み出された機体。可変機構などは持たないが、攻守にわたり抜群のバランスのよさを実現しており、「百年使えるMS」という二つ名はダテではない。機体の完成度の高さはゲーム中でも反映されており、これまでのVS.シリーズでも多大な戦果を上げてきた名機だ。

ガンダムデスサイズヘル

「死ぬぜェ……俺の姿を見た奴はみんな死んじまうぞォ!」でおなじみの、アフターコロニーを駆け抜けた黒き死神。ガンダムデスサイズの発展強化版であり、ビーム兵器やその他もろもろを弾き返す両肩のアクティブクロークが最大の特徴となる機体。これまで、どちらかといえば射撃兵器ばかり目立っていたガンダムW勢だが、ここに来て超絶格闘機体が参入だ!

デスティニーガンダム

ザフトが開発したミレニアムシリーズの集大成とも呼べる機体。フリーダムガンダムと同じくニュートロンジャマーキャンセラーを備えた核エンジン搭載機であり、「核はらめぇ!」と定めたユニウス条約をぶっちぎる反則マシンである。劇中ではシン・アスカが搭乗しストライクフリーダムとたびたび死闘を繰り広げたが、結果は皆さんご存じの通り。『NEXT』で借りを返せるか!?

ターンX

生まれる場所と時代を間違えた月のサムライ「ギム・ギンガナム」が搭乗し、ライバル機である∀ガンダムと月光蝶合戦を繰り広げた。各パーツを分離させたオールレンジ攻撃や、シャイニングフィンガーを思い起こさせる溶断破砕マニピュレーター攻撃などを持つ。「凄いよ! さすがターンAのお兄さん!」というセリフがすべてを物語っている超強力MS。

続々新機体登場!!

注目の新システム「NEXTダッシュシステム」!!

本作から導入となる新システムで、あらゆる動作をキャンセルしてダッシュへと移行できる。単純に攻撃を外した際のスキを軽減するほか、攻撃→NEXTダッシュ→攻撃とつなげて、独自の連係を構築するなどができそう。新システムの目玉ともいうべき要素だ!!

格闘動作中に射撃を撃たれたが、NEXTダッシュでかわして反撃に移る! 今回のキモとなる動きか……!?

既存機体にも変更多数!!

既存機体では、武装やアクションの変更が多数ある。例えばガンダムエクシアなら「トランザム」。発動すると劇中さながらの高速移動が可能となるぞ!!

「トランザム」を発動し、残像を残しつつの高速攻撃を仕掛けるガンダムエクシア。ほかにも、前作に無かった新アクションが追加されている。

新たな武装に要注目!!

写真は新武装の一例、ガンダムXの「ディバイダー」だ。同機体の目玉ともいえるサテライトキャノンと引き換えに、高速のホバー移動、広範囲をカバーするハモニカ砲が使えるようになる。全くタイプの異なる機体へと変化するぞ!

「ディバイダー」へと換装すると、写真のようにホバー移動へと変化。同時に、武装も変わるのだ。

新モビルアシスト登場!!

『NEXT』では、一部の機体のモビルアシストにも変更が見られる。新たな連携や戦術が生まれること必至だ。さらには、意外な"あの機体"が、モビルアシストで登場してくるかも!?

全く新しいモビルアシストが続々登場! 劇中さながらのシチュエーションで、一層バトルを盛り上げてくれるぞ!

『NEXT』では機体特性がカギを握る!? 百式「まだ終わらんよ!」

一部の機体が持っていた特殊な能力。新機体にも見られるその能力を、ピックアップして紹介しよう。下は百式のもので、残り戦力ゲージが百式のコストに満たない場合に撃墜された際、少量の耐久力で復活するというものだ。

戦力ゲージが不足した状態で、百式が撃墜された……。ここで「まだ終わらんよ!」が発動、少量の耐久力で復活!

ただし、その代償として機体が爆風に包まれてしまった……!? 左腕部が破損し、一部の技が使えなくなるといったペナルティがあるぞ。

全国大会にご招待! 歴史をその目で見届けろ!!

11月23日(日)に東京浜松町NEW PIER HALLにて開催予定の「機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム」オフィシャル全国決勝大会「Premium DgofightⅢ」の観覧者を募集いたします!

10/31日(金)より、「機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム」公式サイト(http://gundam-vs.jp/)にて受付開始。抽選で400名の方を観覧者としてご招待いたします(会場までの交通費はお客様のご負担となりますのでご注意ください)。

ゴシックホラーSTGが装いも新たに再来襲!?

DEATHSMILES

デススマイルズ メガブラックレーベル

デススマイルズ　メガブラックレーベル	
■メーカー	ケイブ
■ジャンル	横スクロールシューティング
■操作方法	8方向レバー+3ボタン
■発 売 日	10月10日(稼働中)
■使用基板	–

Text:伊勢猫

来春のXbox360版発売も発表された『デススマイルズ』に、新要素を詰め込んだ拡張バージョンが登場! 多彩な拡張ポイントに加え、変更点までをフォローしていくぞ!!

醒めることの無い"悪夢"——狂乱の宴が遂に開幕

New Player Character

Sakura サキュラ

使い魔2匹の火力と高い機動力を併せ持つキャラ。専用演出は見てのお楽しみだ。

前作から約1年の歳月をへて、いよいよ稼働スタートとなった『メガブラックレーベル』。これまでのブラックレーベルがアレンジ主体だったのに対し、"メガ"の名を冠する本作は拡張要素も満載! 人気キャラ・サキュラの参戦に止まらず、新たなステージや超絶レベルなどを実装。さらに爽快感をより追求したシステム調整&変更点は、ファンならずとも一見の価値ありだ。

連打：レバー入力と逆方向へ使い魔(クゥータ&カーコ)が移動、ショットの角度も変化する。

タメ：使い魔の位置と向きを固定して、ヒット時に爆風が広がる小型のスプレッド弾を連射。

ロック：使い魔が向いている方向へ前進し、それぞれの周囲に極小のロックオンサイトを展開。

プレイヤーの熱い要望を受けて、沼地ステージのボスキャラ・サキュラがプレイヤーキャラへと昇格! これに伴って一部の従来キャラは、使い魔攻撃が大幅強化されている。

待望の新キャラサキュラ参戦!?

メガブラックの拡張ポイント①

「神殿」ステージ追加

これまでの前半6ステージ+後半2ステージに加え、本作では「滅びし水晶神殿の記憶」が後半ステージに追加された。その扱いは「峡谷」同様のEXステージとなるため、選択した時点でデスモード確定。さらに強力な新ボスが、プレイヤーを待ち受ける。

美麗なステージ背景だけに止まらず、新たなモンスターなども多数登場!

特殊なギミックや新規モンスターが満載!

「峡谷」以上に多彩な破壊可能ギミックから撃ち返し弾が大量に発生!? ある意味で本作ならではの醍醐味を存分に味わえるステージだ。

STAGE BOSS

忘れられた番人 オジール

多彩な攻撃バリエーションに加えて、長期戦を余儀なくされる高い耐久力。ステージ道中に負けず劣らず、EXステージにふさわしい手強いボスだ。

前作から一転してデスモード中は、ボス戦でも撃ち返し弾が出現。オブジェクト破壊などで飛んでくるぞ!

ボスで撃ち返し弾?

メガブラックレーベル システム変更点

従来キャラの強化だけに止まらず、稼ぎプレイに直結したパワーアップ関連のシステムを部分的を変更。カウンタ500～999での簡易発動に加え、アイテムのカウンタ上昇率が見直された結果、前作に比べてパワーアップの使用頻度が大幅に増えている。

これに伴いアイテムの回収時や撃ち返し弾の吸収時など、スコアに加算されていたボーナス得点を再調整。ボーナスカウンタの上限アップ＆カウンタの継続が可能となった代わりに、使い魔で撃ち返し弾を吸収してもカウンタ類が上昇しなくなった。

また、敵破壊時のアイテム数に影響していた攻撃属性によって、アイテム出現後に自動回収する範囲などが変化するようだ。

カウンタ残量に応じてアイテムの放出レートが変化。撃ち返し弾は得点のみ加算される。

ボス戦中はボーナスカウンタが時間経過で減少。新たなボス専用のルールが適用される。

CHECK POINT 1 500で発動可能

カウンタ1000のみだったパワーアップの発動が、500～999でも簡易発動を可能に。ただし、1000未満だと強制的に500スタートとなるため、かなり短い時間でパワーアップも解除される。

CHECK POINT 2 加算上限が10倍

+10,000Pts.だったボーナスカウンタの加算上限が、なんと10倍の+100,000Ptsへ変更。さらにパワーアップ終了後もステージクリアまでは継続され、ミスした際のみ-30%減少するように。

旧キャラの変更ポイント

連射数を大増量！ ウィンディア Windia

タメ状態で固定される使い魔の貫通弾が、ほとんど弾切れ無しで連射可能に。道中でも弾切れの心配が無くなり、対ボス戦でも大幅な火力アップだ。

連射効率がUP！ キャスパー Casper

連射状態で固定される使い魔の特殊弾が、ウィンディア同様に弾数アップ！　ただし、遠距離だと弾切れを起こしやすいので、テンポよく連打しよう。

炎の射程距離UP！ フォレット Follet

タメ状態で固定される使い魔の火炎放射が、以前の約2倍まで届くように。画面の端から端までカバー可能になり、密着する必要がなくなった。

ほとんど変化無し？ ローザ Rosa

連打状態で固定される使い魔タイプだが、ほぼ貫通弾の性能は同じ感じ。強化されなかったというより、ほかをローザのレベルまで引き上げた印象だ。

STAGE SELECT EXステージのみ重複選択が可能？

前半6ステージのクリア後は、中間デモを挟んで「峡谷」と「神殿」、「古城」の3ステージからいずれかを選択。EXステージ扱いの「峡谷」と「神殿」のみ、クリア後に再度のステージ選択が可能。最終ステージの「古城」クリアで、前作同様にエンディングとなる。

EXステージの峡谷と神殿は、どちらからでも選択OK。ちなみにデモ関係はキャンセル不可で、ボタン連打していると古城になるので注意！

後半ステージは三つから選択！

メガブラックの拡張ポイント② 超絶レベル999を実装

前半6ステージのレベル1～3に加えて、撃ち返し弾＋専用弾幕のレベル999が新たに登場！　そのすさまじさはデスモードすら遠く及ばない内容で、道中ザコから超絶な弾幕バリエーションが目白押し。さらにボス戦では、阿鼻叫喚の弾幕が待ち受けている。

ステージ1から選択可能な超絶レベル。デスモード同様に特定条件で……。

デスモードの突入条件は前作から変化無し。レベル999は覚悟を持って選ぼう。

レベル1～3

レベル999

敵配置こそレベル3に近いが、背景カラーからして怪しげな発狂弾幕レベル。オブジェクトや敵から回復アイテムも出現しなくなる？

稼働間近！各キャラの能力をチェックせよ！

稼働まで一カ月を切り、期待が高まる「ブレイブルー」。今月は各キャラの技表&性能や、核となるシステムを一挙掲載。知識を吸収し、スタートダッシュをかけろ！

ブレイブルー
■メーカー　アークシステムワークス
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
■発売日　2008年11月予定
■使用基板　TAITO Type X2

ここさえ押さえておけば一安心！

重要システム解説

数あるシステムの中から、特徴的かつ重要な重要なものをピックアップ。使いこなせば優位に立てること間違い無しだ！

Text：パチ

たまったら何に使う？　ヒートゲージの仕組み

画面下部にあるヒートゲージは、攻撃を当てたときや受けたとき（どちらもガード含む）に増えるほか、体力が少ないと自動的に増加する。使い道は超必殺技のディストーションドライブ、攻撃を当てた後にABC同時押しで動作をキャンセルするラピッドキャンセル、ガード中に●＋AB同時押しで反撃技を出すカウンターアサルトがあり、どれも50%消費する。

ディストーションドライブは攻撃力、性能共に優秀。立ち回りや連続技でどんどん使っていこう。

ラピッドキャンセルは、主にスキの大きな技をガードされたときのフォローに使うといい。

ガード中、やられ中も気を抜くな！　投げ／投げ抜け

BC同時押しで出せる投げは、成立後の攻撃を必殺技でキャンセルできるなど、連続技に発展できるものがほとんど。しかも、やられ中やガード硬直中の相手にも決められるのだ。

投げられた側は、同じくBC同時押しで投げ抜けが可能（コマンド投げはガード硬直中、やられ中に投げられたときのみ）。通常時は受付時間が短く難しいが、ガード硬直中、やられ中は受付時間が長いので、とっさに抜けるようにしたい。ただし、投げがカウンターヒットしたときや投げ入力直後は抜けられないので注意。

投げが決まると[illegible]が表示される。通常時は緑色、ガード硬直中、やられ中は紫色だ。

この[illegible]

本作ならではの攻防　起き上がりのシステム

本作ではダウン中にもやられ判定があり、攻撃位置の低い技を使えば追撃が可能。追撃時は相手が空中やられになり、空中連続技が決まるので、【しゃがみB→立ちC】など、ダウン中の相手にも当たる技を使おう。

ダウン側は何もしないと追撃の的になるので、各種起き上がりで回避するのが重要。特殊な起き上がりは、ニュートラルAorBorCの緊急回避、●＋AorBorCの後転起き上がり、●＋AorBorCの前転起き上がり、●＋A～Cのクイック起き上がりの四つだ。

緊急回避は動作中無敵で、これのみ吹っ飛びからの着地時にも使える。後転は無敵時間が長めなので、画面中央で使いやすい。前転は無敵時間が短いものの、相手との位置を入れ替えられるので、攻めてきた相手を少し引き付けて使うと有効だ。

ダウンをしても気を抜けないのが本作の特徴。ダウン中に追撃されそうなら……

緊急回避で回避するのが基本。状況によってはほかの起き上がりと使い分けられれば理想的だ。

強固な防御法を活用せよ！　バリア／バリアバースト

レバー後ろ方向＋AB同時押しのバリアは、ガード時に離れる間合いが大きく、ガードゲージ（欄外参照）増加やケズリダメージを無効化できる上、空中ガード不能技を空中で防げる優秀な防御手段。使用中は体力下のバリアゲージを消費するが、ヒートゲージは消費しないので忘れずに活用したい。ただし、バリアゲージがゼロになると一定時間デンジャー状態となり、その間は防御力が低下してしまうので注意。

バリアゲージがあるときにABCDを同時に押すと、バリアバーストを出せる。やられ中やガード中でも出せるので、連続技からの脱出に役立つぞ。ただし、使用後はバリアゲージがゼロになってしまうので（回復しない）、序盤での使用は危険。体力が少なく倒されそうなときに使おう。

バリアバーストはやられ中にも出せるので、相手の連続技から脱出するのに役立つ。

ただし、使用後はバリアゲージゼロのデンジャー状態に。序盤での使用は控えよう。

●そのほかのシステム：タイム下のガードライブラはガードゲージ残量を表すもので、相手と共有なのが特徴。ゲージがどちらかに振り切るとガードクラッシュが発生し、振り切られた側か一定時間無防備になる仕組みだ。また、相手の攻撃を引き付けてガードする直前ガードは、成功時にヒートゲージが約3%増加。ガードゲージが増加するデメリットもあるので、ほかの防御法と使い分けよう。

ラグナ・ザ・ブラッドエッジ

近距離戦で生きる技を多く持つラグナ。ドライブボタンの技を立ち回りや連続技に取り入れ、少ない体力をカバーしていこう。

Text：よるよる

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、Dor→+C後に→→
D ソウルイーター	相手の体力を吸収する攻撃を繰り出す
ヘルズファング	↓↙←+A
→追加攻撃	ヘルズファング後に↓↙←+D
インフェルノディバイダー（空中可）	→↓↘+CorD
→アッパー	インフェルノディバイダー後に↓↘→+C
→横吹き飛ばし	アッパー後に↓↘→+C
→叩落とし	アッパー後に↓↙←+C
ガントレットハーデス（空中可）	↓↙←+B
→蹴り上げ	ガントレットハーデス後に↓↙←+D
デッドスパイク	↓↙←+D
カーネージシザー	→↘↓↙←→+D（ダメ可）
ブラッドカイン	↓↙←↓↙←+D
→闇に食われろ	ブラッドカイン発動中に↓↙←↓↙←+D

ダッシュで近距離戦に持ち込め！

ラグナの必殺技には、突進技のヘルズファング、無敵技のインフェルノディバイダー、スキが小さく固めに役立つデッドスパイクなど、用途の分かりやすいものがそろっている。通常技も扱いやすいものが多い、近距離戦を得意とするキャラだ。

出始めに無敵時間があるCインフェルノディバイダーは切り返し手段として非常に有効だが、ラグナはほかのキャラに比べて体力が少ないので、ガードされてしまった場合の反撃もかなりの痛手となる。状況をしっかり見極めて使っていこう。

通常技では、リーチの長い立ちBが使いやすい。ダッシュの勢いを付けた立ちBやジャンプ攻撃から、得意の近距離戦へ持ち込もう。しゃがみBは下段技で、続けて中段技の→+Aを出すことができるので、崩しの一手として有効だ。→+Bからは立ちCを入れ込んでおけば、連続技に発展できるぞ。

インフェルノディバイダーはC版のみ出した瞬間から無敵になる。D版のは無敵になるのが若干遅いので、連続技に活用しよう。

カーネージシザーは威力が高く、ヒット後にさらなる追撃が可能だ。［立ちB→立ちC］からなど、積極的に連続技に組み込もう。

ドライブボタン"ソウルイーター"

Dボタンによる黒いオーラをまとった攻撃を当てると、ダメージに応じて相手の体力を吸収できる"ソウルイーター"。この効果は必殺技やディストーションドライブも例外ではなく、ヘルズファングやガントレットハーデスの追加攻撃、Dインフェルノディバイダーなどでも発揮される。

Dボタンの攻撃は、ガードの上からでも体力をケズれる。体力吸収効果はケズり時も発揮されるぞ。

まずは飛び道具の氷翔剣から

飛び道具の氷翔剣が特に優秀なので、これで相手の動きをけん制しつつ、ダッシュから攻め込むスタイルが基本となりそうだ。地上のD攻撃は横にリーチが長いものが多く、中距離ではこれが連続技の始動や連係の軸になるので覚えておこう。

もちろん、近距離で相手を固めれば、投げや中段の→+Aといった2D格闘ゲーム定番の崩しパターンから、大ダメージを与えられるぞ。

主力技を軽く解説しよう。氷翔剣は地上だとAが標準的な性能で、Bは発生が早く、スキが大きく、弾速が速く、Cはその逆。遠距離でCを撃ち、追いかけるように攻める戦法が可能だ。一方、空中版はAが急角度に、Bが斜め下45度に、Cが真横に撃ち出す。吹雪や裂氷は、空中の相手へのけん制や対空技に。霧槍 尖晶斬は、スキが小さいAはけん制に、2段技のBorCは連続技の締めに使えるぞ。

氷連双は1段目に無敵時間がある。2段目はボタン押しっぱなしでためることができ、最大までためるとガード不能に！

凍牙氷刃は前方に鋭い氷の衝撃波を放つ技。弾速が非常に速いため、遠距離で相手の飛び道具などに合わせるのが有効だ。

ドライブボタン"零刃（フロストバイト）"

ヒット時に相手が凍り、そこに追撃を狙うことが可能な"零刃"。連続技のほか、立ちDは必殺技やダッシュでキャンセル可能、リーチの長いしゃがみDはガードされても有利など、連係にも役立つ。ただし、一連の連続技中に凍らせられるのは1回まで（Dボタンでの必殺技は例外）。

しゃがみDはリーチが長く、相手を手前に引き寄せる。ジン側が有利なので攻めを継続できるぞ。

ジン・キサラギ

飛び道具、対空技、突進技がそろった万能キャラ。Dボタンによる攻撃で相手を凍らせ、そこに追撃を狙えるのが持ち味だ。

Text：OYZ

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、Dor→+C後に→→
D 零刃（フロストバイト）	相手を凍らせる攻撃を繰り出す
氷翔剣（ひしょうけん）（空中可）	↓↘→+AorBorC
氷翔撃（ひしょうげき）（空中可）	↓↘→+D（ヒートゲージ25%消費）
吹雪（ふぶき）	→↓↘+AorB
裂氷（れっひょう）	→↓↘+C
氷連双（ひれんそう）	→↓↘+D（ヒートゲージ25%消費）
霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）（空中可）	↓↙←+AorBorC
霧槍 突晶撃（むそう とっしょうげき）（空中可）	↓↙←+D（ヒートゲージ25%消費）
雪華塵（せっかじん）	Cボタン連打
凍牙氷刃（とうがひょうじん）	→↘↓↙←→+C
氷翼月鳴（ひよくげつめい）	→↘↓↙←→+D

●ラグナ補足：インフェルノディバイダーで切り返した後は、アッパー～横吹き飛ばし部分を遅めに出せば、着地後に追撃を狙える。追加技を出すタイミングを覚えよう。
●ジン補足：凍った相手はレバガチャで回復可能なので追撃は限られるが、相手が慣れるまではずうずうしい連続技を狙うのもアリ。相手が復帰した瞬間に投げを狙うのも強いぞ。

Noel=Vermillion

ノエル・ヴァーミリオン

連続技や連係のほか、回避手段にも活用できるチェーンリボルバー。まずはこのドライブ能力を理解することから始めよう！

Text：よるよる

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、←+D
D チェーンリボルバー	発動後、各種ボタンを追加入力することによって連続攻撃を繰り出す
弐式・ブルームトリガー	チェーンリボルバー中に↓↘→+D
伍式・アサルトスルー	チェーンリボルバー中に↓↙←+D
参式・スプリングレイド	チェーンリボルバー中に↓↑+D
拾壱式・オプティックバレル	↓↘→+AorBorC
拾参式・リボルバーブラスト	空中で↓↘→+C
玖式・マズルフリッター	↓↙←+A
超 零銃・フェンリル	↓↘→↓↘→+D
超 バレットレイン＞零銃・トール	空中で↓↘→↓↘→+D

小回りの利く技を覚えよう!

スピーディーな動きと通常技に加え、けん制用の拾壱式・オプティックバレル、立ち状態の相手のみつかめる移動投げの玖式・マズルフリッター、空中連続技の締めに使える拾参式・リボルバーブラストなど、比較的分かりやすい必殺技がそろっているノエル。だが、通常技と必殺技だけでは連続技を構成しにくく、大きなダメージを取りにくい。特殊するチェーンリボルバーの性能を理解して使いこなすことで、初めて真価を発揮するキャラだ。

チェーンリボルバーは攻守共に役立つドライブ能力だが、対空として優秀な→+Aや、ヒットすると相手を強制的にしゃがみ状態にする中段技の→+Bなど、レバー入力を伴う特殊技にも強力なものが多い。→+Cは発生が早く1段目がジャンプキャンセル可能なので、→+Aを使う際は続けて出しておき、ジャンプ攻撃で追撃をかけていこう。

拾壱式・オプティックバレルは、中～遠距離でのけん制手段として有効。相手が動きたくなるところに置いておく感じで出そう。

→+Aは、相手のジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃などに合わせて使っていこう。守りも強力なのがノエルのウリだ。

ドライブボタン“チェーンリボルバー”

Dボタンで発動する始動の攻撃は、立ち、しゃがみ、→、←、空中の5種類。その後の追加攻撃は、A、B、Cそれぞれレバーニュートラルと→入れの2種類ずつに、空中以外の始動技と同じ技を加えた10種類。追加入力は4回まで可能で（同じ技は連続で出せない）、必殺技などでのキャンセルも可能だ。

始動技はどれも回避性能アリ。しゃがみDは攻撃位置の低い技を避けられる中段技で、使い勝手は良好。

Iron=Tager

テイガー(TR-0009)

狙うは「接近してコマンド投げ」と単純明快なテイガー。各種D攻撃を当てて相手に磁力を付ければ、接近が容易になるぞ。

Text：バチ

磁力で投げ間合いに引き寄せろ!

2段ジャンプ、ダッシュ、空中ダッシュができず機動力では劣っているが、攻撃力が非常に高いテイガー。Dボタンの攻撃で相手に磁力を付け（詳しくは後述）、その間に接近するのが基本だ。

スパークボルトは、磁力下にある充電ゲージを消費して出せる飛び道具。弾速が非常に速く相手の飛び道具を貫通する上、ガードされても相手に磁力が付く優秀な性能だ。充電ゲージは時間とともに増加するほか、ボルテックチャージでためることが可能。チャージ中は下段技以外ならくらってもやられ状態にならない上、飛び道具を防げるぞ。

そのほか、飛び道具を耐えられる突進技のスレッジハンマーも、接近手段として役立つ。相手に磁力を付けた状態なら、各種D攻撃や対空投げのアトミックコレダーで相手を引き寄せるのも有効だ。接近後は各種コマンド投げを狙っていこう。

非常に高い性能を持つ飛び道具、スパークボルト。[illegible]画面端で[illegible]くるので、[illegible]

マグナテックホイールは出始めからガード判定がある打撃技。追加攻撃のテラブレイクは、相手の落下に合わせて入力しよう。

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、空中で↓+C
D ボルテックバトラー	強力な磁力攻撃を繰り出す
ギガンティックテイガードライバー	レバー1回転+AorB（タメ可）
アトミックコレダー	→↓↘+C（タメ可）
スレッジハンマー	↓↘→+AorB
→追加攻撃	スレッジハンマー後に↓↘→+A
スパークボルト	←↙↓↘→+D（充電ゲージMAX時）
ボルテックチャージ	←↓↙+B（タメ可）
超 マグナテックホイール	↓↘→↓↘→+B
超 →テラブレイク	マグナテックホイール後に↓↘→↓↘→+B（ヒートゲージをさらに50%消費）
超 ジェネシックエメラルドテイガーバスター	レバー2回転+C（タメ可）

ドライブボタン“ボルテックバトラー”

各種D攻撃やスパークボルトを当てると一定時間相手に磁力が付き、その間は各種D攻撃、アトミックコレダー、各種コマンド投げを出した際に相手を引き寄せられる。移動距離が長いしゃがみDは、磁力を付けるのに役立つ。ジャンプDはけん制、立ちDは連係に使うと良さそうだ。

相手に磁力を付けた状態でアトミックコレダーを出すと、空中の相手を吸い込むように投げられる。

●ノエル補足：シャンプCはしゃがみガードが可能だが、多段攻撃なので有利な状況を作りやすい。この技を起点に攻め込むのも有効だ。
●テイガー補足：ギガンティックテイガードライバーは、Aだと発生の少し前から無敵時間があるので、割り込みに使いやすい。Bは発生が早く崩しに使いやすいので、状況によって使い分けよう。

タオカカ

Taokaka

動きが素早く、ダンシングエッジを使えば画面中を縦横無尽に移動できる。相手のスキを突いて近付き、接近戦に持ち込もう。

Text：KYO

特	↘(しゃがみ歩き)、→+A、→+B、→+C(タメ可)、↘+C、←+D、空中で↓+D、空中で←+D、空中で↑+D、ダンシングエッジ中にAorBorC	
D	ダンシングエッジ	高速で突進攻撃を繰り出す
	ネコ魂ワン!	↓↘→+A(連打)
	ネコ魂ツー!	空中で↓↘→+B(連打)
	ネコ魂スリー!	↓↘→+C(連打／タメ可)
	必殺ネコ魔球!	↓↙←+AorBorC(Cのみタメ可)
	ねこっとび!	↓↙←+D
	タオぴったん	空中・画面端で↓↙←+D(タメ可／技後に→で変化)
	だましんぐエッジ!	↓タメ↑+D(技後に↓or←で変化)
超	猫の人直伝・ヘキサエッジ	↓↘→↓↘→+D
	メッタメタのギッタギタ!	↓↙←↓↙←+C
	ほぼ二匹になる!	↓↘→↓↘→+B

素早い動きでほんろうしよう!

タオカカはダッシュとジャンプが非常に素早く、2回空中ダッシュや3段ジャンプが可能。突進攻撃を繰り出すダンシングエッジを併せて使えば、地上、空中問わず一気に接近できるぞ。

ひざ蹴りの立ちBは、リーチが短いものの発生と判定に優れている。しゃがみAとしゃがみBは下段技で、前者は連打が効き接近戦で使いやすい。後者はスライディングなので、離れた間合いから攻撃しつつ近付けるぞ。ジャンプ攻撃では、ジャンプCがリーチと発生に優れている。空対空や飛び込み、連続技のつなぎなどに役立てよう。

爪で引っかく各種ネコ魂は主に連続技用で、ボタンを連打すると連続して攻撃する。ネコ魂スリー!は最初の振り下ろしが中段で、続く振り上げがヒットすれば相手を相手を浮かせられる。しゃがみDなどにつなげば、空中連続技に発展できるぞ。

ネコ魂ワン!はボタン連打で攻撃回数が増加。ガードされても反撃を受けないので、ケズリ目的で使うのもいいだろう。

相手の位置を狙って飛びかかるメッタメタのギッタギタは、しゃがみ状態以外の相手にヒットするガード不能技だ。

ドライブボタン "ダンシングエッジ"

レバーと組み合わせることで、さまざまな軌道の突進技を繰り出す。相手に当たると後ろに跳ね返るが、このときレバーを前方向に入れておくと、前方に跳ねるようになる。また、突進中～相手に当たった瞬間は、Aで急停止、Bで相手をすり抜け、Cで垂直ジャンプが可能だ。

高速の突進技であるダンシングエッジ。空中でも出せるので、反撃や接近手段としても重宝する。

設置技で相手の動きを抑制

レイチェルは設置系の必殺技を多く持ち、遠距離戦が得意。タイニー・ロベリアは放物線を描く飛び道具で、地面に着弾すると避雷針に変化。避雷針は3個まで設置でき、ソード・アイリスやバーデン・バーデン・リリーで雷を落とせる。ゲオルク13世はカエルを召喚する技。カエルは相手に向かって前進し、相手に近付くと多段の攻撃を放つ。インピッシュ・シブソフィラは、シルフィードを使うとその方向に飛んでいき、攻撃判定が発生する。

通常技は特殊なものが多い。跳び上がりつつ回転する→+Cは、シルフィードの影響を強く受ける。→+CD同時押しで出せば大きく前進するので、遠距離から攻め込むときに便利だ。→+Bとジャンプ中↓+Cは中段技。後者は真下に落下する技で、ジャンプ直後に出せば素早く攻撃できる。下段のしゃがみBと使い分けて、中下段の二択を迫ろう。

タイニー・ロベリアは放物線を描くため、相手に避けられにくい。

バーデン・バーデン・リリーは、自身と設置した避雷針に落雷が発生。

ドライブボタン "シルフィード"

レバー方向に風を起こす能力で、風はレイチェル自身、飛び道具、相手、それぞれの移動に影響がある。使用すると体力下にあるゲージを一目盛り（4分の1）消費し、ゼロのときは使用不可能。ゲージは時間経過により回復するが、レイチェルが空中に居る間は回復しない点に注意。

斜め下(↙+D)に風を吹かせつつジャンプ中↓+Cを出せば、離れた間合いからでも当てられるぞ。

レイチェル・アルカード

Rachel Alucard

クセの強い技が多いレイチェル。各種設置系飛び道具やシルフィードを使って立ち回り、接近戦で中下段の二択を狙おう。

Text：KYO

特	→+A、→+B、←+B、→+C、↘+C、C後にC、空中でC押しっぱなし、空中で↓+C、8方向orニュートラル+D、空中で8方向orニュートラル+D	
D	シルフィード	画面全体に風を起こす
	タイニー・ロベリア(空中可)	↓↘→+AorBorC
	ゲオルグ13世(空中可)	↓↙←+A
	インピッシュ・シブソフィラ(空中可)	↓↙←+B
	ソード・アイリス	↓↓+A
超	バーデン・バーデン・リリー(空中可)	→↘↓↙←→+C

●タオカカ補足：2(3)段ジャンプと空中ダッシュ(空中バックダッシュ)は、一度のジャンプ中に合わせて2回まで可能。また、ダンシングエッジの跳ね返り中にも2段ジャンプが可能だ。
●レイチェル補足：→+Aは上半身が無敵かつ上に攻撃判定が大きいため、対空技として重宝。しゃがみCは動作途中に相手の攻撃を受けても、耐えながら攻撃可能だ(ダメージは受けない)。

アラクネ

クリムゾンで相手を烙印状態にすれば、蟲攻撃を盾に攻め込める。得意の空中戦で上から抑え込み、クリムゾンを狙おう。

Text：パチ

特	➡+A、➡+B、➡+C、↘+C、➡+D、A後に➡+B、➡+C·C·⬇+C、空中で⬇+AorBorC（技後に⬅or➡で変化）、空中で➡+AorBorC、空中でD（技後に↙or↘or➡で変化）、画面端の空中で⬅⬅
D クリムゾン	[illegible]
ゼロベクトル	空中で⬇↘➡+D
PならばQ（空中可）	⬇↙⬅+AorBorC
y,トゥーダッシュ	空中で⬇↘➡+C
fマルg	空中で⬇↙⬅⬇↙⬅+D
fインバース	⬇↘➡⬇↘➡+C

烙印を付ければアラクネタイム！

地上では[illegible]が遅くダッシュが[illegible]タイプと[illegible]ものの、空中では空中ダッシュが2回できる上、[illegible]を数多く持つ。また、各種D攻撃や飛び道具のゼロベクトルをヒットさせれば、[illegible]、蟲を召喚できるようになり、立ち回りが[illegible]強くなるぞ。

[illegible]

[illegible]に、下に強いジャンプBが[illegible]に役立つ。空中ダッシュ中は、Dバーを[illegible]入れながらボタンを押すと、落下しながら技を出せるぞ。また、ジャンプ中⬇+AorBorCは下方向への素早い突進攻撃なので、真上からの[illegible]に使いやすい。

そのほか、ガード時も相手を烙印状態にできる飛び道具のゼロベクトルでけん制し、相手の跳び込みを立ちCで迎撃するのも強そうだ。移動フェイント技のPならばQも、立ち回りに交ぜるといい。

[illegible]あり、接近戦での割り込みや対空に使っていける。

ドライブボタン "クリムゾン"

各種D攻撃ヒット時、ゼロベクトルヒット＆ガード時は、相手が烙印状態に。体力下に呪いゲージが出現し、これがある間は各ボタンを離した際、蟲を召喚できる（蟲召喚は呪いゲージを消費）。レバーで位置を変えられる下段のジャンプDやゼロベクトルが、烙印を付けやすいぞ。

相手烙印状態中の蟲攻撃はボタンにより性能が異なるほか、レバーで出現位置を調整できるぞ。

シシガミ・バング

Bang=Shishigami

飛び道具やコマンド投げなど比較的スタンダードな技に加え、豊富な移動手段を持つスーパー忍者。使いこなせば死角無し!!

Text：パチ

B手裏剣術を盾に接近戦を!!

移動スピードが速く、空中で2回までエアダッシュができるバング。飛び道具のバング流手裏剣術を盾に接近し、打撃とコマンド投げの真空烈風バング落としで二択を仕掛けるのが主な狙いだ。

バング流手裏剣術はボタンにより性能が異なり、Aはヒット時に[illegible]、Bは地面や相手に当たると[illegible]て爆発、Cはヒット時に相手を[illegible]、Dは地面で跳ね返るくぎを3発同時に撃つ。使用すると体力下のくぎを[illegible]し、ゼロになると使用不可能に。

けん制には主にB手裏剣術を、接近手段には空中ダッシュBorCや自分の背後を攻撃するジャンプ中⬅+Cを使用。接近後は、[illegible]。また、立ちB後に[illegible]の立ちCと下段[illegible]を使い分けるのもいいだろう。[illegible]ので、連続技に役立ちそうだ。

コマンド投げの真空烈風バング落としは[illegible]

くさび[illegible]ドライブの獅子神忍法・絶奥義[illegible]

特	➡+A、➡+B、➡+C、↘+C、➡+D、空中でA後にA、空中で⬅+C
D バーニングハート	相手を燃やす攻撃を繰り出す
真空烈風バング落とし	➡⬇↘+C
昇天粉砕バング落とし·改	空中で➡⬇↘+C
バング双掌打·金剛殺	➡⬇↘+B
バング双掌打·天剛殺	空中で➡⬇↘+B
バング流手裏剣術	空中で⬇↘➡+AorBorCorD
獅子神忍法·超奥義·「萬駆活殺大噴火」	⬇↘➡↘⬇↙⬅+C
獅子神忍法·究極奥義·「萬駆風林火山」	風林火山が燃えているときに⬇↙⬅⬇↙⬅+D
獅子神忍法·絶奥義·「萬駆嵐禍陣」	⬇↙⬅⬇↙⬅+B

ドライブボタン "バーニングハート"

立ちDは対上·中·下段、しゃがみDは対上·中段、➡+Dは対上·下段、ジャンプDは対上·中·下段のガード判定がある打撃技（➡+Dのみ出始めから、そのほかは技の途中から）。ヒット時はヒートゲージ上のアイコンが点灯し、四つそろうと獅子神忍法·究極奥義·「萬駆風林火山」が使用可能に。

各種D攻撃を決めると、1回につき一つ、ヒートゲージ上のアイコンが点灯。目指すは「風林火山」だ!!

獅子神忍法 超欄外

●**アラクネ補足**：地上技は中段の➡+Aが強力。【➡+A→立ちD】とつなげば、烙印を付けつつ連続技を決められる。空中ダッシュ⬅+Bで接近して➡+Aを狙うのが、基本行動の一つとなりそうだ。

●**バング補足**：獅子神忍法·究極奥義·「萬駆風林火山」は、移動能力が飛躍的に向上するものの、何と一切ガードができなくなる。使いこなせば強力そうだが、最初は扱いが難しそうだ。

大鷲の健
キャシャーン
ヤッターマン1号
テッカマン
ポリマー
ゴールドライタン
ドロンジョ
鴉
白鳥のジュン
タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
新たな登場キャラ判明、
今度は女性!?
稼働予定が12月と見えてきたところで、今月は『タツカプ』の大特集をお届けしよう。キャラ紹介に加え、全キャラのLv.3ハイパーコンボを公開。これを読みながら、もう少し待っていてくれ!
タツノコVS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋ボタン
■発売日：2008年12月予定
■使用基板
© タツノコプロ
©2005 KARAS 製作委員会
RESERVED
Text
リュウ
春麗
アレックス
バツ
モリガン
ロック・ヴォルナット
PTX-40A
ロール

タツノコサイド

白鳥のジュン

CV:杉山佳寿子
（「科学忍者隊ガッチャマン」シリーズ）

夢幻の白鳥

日本とアメリカのハーフで、科学忍者隊の紅一点でもあるガッチャマン3号。4号の燕の甚平と同じ孤児院で育ち、姉弟のように暮らしている。主にヨーヨーを武器に戦うが、爆弾の扱いにも長ける。本作にも、そういった特徴は反映されているようだ。

得意のヨーヨーを天井に引っ掛けてぶら下がり、キックを見舞う稲妻キック。ヨーヨーを投げるだけのフェイントもあり、幻惑的な戦い方ができそうだ。

リュウの両手に注目！　相手に小型爆弾を付けて起爆コマンドを入力すると爆発するという、必殺技のバインドボム。複数個を取り付けることも可能だ。

相手をキックで空中高く打ち上げて、連続攻撃を繰り出すハイパーコンボ技。蹴り技を得意とするキャラなのだろうか？美しいバラにはトゲがありそうだ。

カプコンサイド

ロール

（「ロックマン」シリーズ）
CV:五十嵐裕美

鋼のお手伝いロボット

ライト博士が生み出した、ロックマンの妹に当たる心優しいロボット。ライト研究所の家事を担当している。ロックマンシリーズには1作目から登場しているが、7作目以降目立つ存在に。VS.シリーズには二度目の登場となるが、どんな活躍を見せてくれるのだろうか？

愛用のホウキを使った攻撃が多いのがロールの特徴だ。コマンド入力でチャージしてから出すことで、必殺技の威力が上がる。移動でも用いられるようだ。

ロールにかかったらホウキばかりでなく、バケツも立派な武器！　硬派なキャシャーンですら、とんでもない姿に……。こんな姿が見れるのは『タツカプ』だけ!?

相手の足元を連続的に超高速で掃き続ける、何ともロールらしいハイパーコンボ技。技の締めでは相手をホウキで吹き飛ばす。また、自身の体力を回復できるハイパーコンボも用意されている。

ド派手に決めるぜ!!

原作のあのシーンを再現!?

LV3 全キャラハイパーコンボ公開!!

豪快かつクスリと笑える"演出"の数々は、『タツカプ』を『タツカプ』たらしめる要素。ここでは、ゲーム内でも特にド派手な演出であるLv3ハイパーコンボを紹介するぞ。

リュウ

ストリートファイターシリーズ

リュウのLv3ハイパーコンボは真・昇龍拳。単体の威力は他のキャラのLv3ハイパーコンボに比べて低めに設定されているが、『ストリートファイターⅢ』シリーズと同様に吹き飛ばした相手への追撃が可能となっている。

真・昇龍拳

一撃を拳に込めたリュウの真・昇龍拳が相手を打ち上げる！ ヒット後は追い打ちが出来るため、コンボパーツとして活躍しそうだ。

春麗

ストリートファイターⅡシリーズ

春麗のLv3ハイパーコンボは『マーブルVS.カプコン』より七星閃空脚がド派手な演出とともに復活。相手に目にも止まらぬ速さで連蹴りを決め、七星閃空脚の文字とともフィニッシュするいかにも中国拳法らしい必殺技だ。

七星閃空脚

ヒット後は筆で書かれた『七星閃空脚』の文字が眩しく光る。VS.シリーズの真骨頂とも言える演出の派手さに酔いしれろ!

アレックス

ストリートファイターⅢシリーズ

つかんだ相手をスープレックス→パワーボムでたたき付けるハイパーボム。相手を背後からつかむと連続スープレックスに切り替わる。投げ技だが、各種必殺技から連続技に組み込むことも可能となっている。

ハイパーボム

アレックスがキャシャーンをキャッチ。スープレックスで地面が割れ、最後のパワーボムで爆発！ パワーキャラらしい豪快な演出だ。

バツ

私立ジャスティス学園シリーズ

『ジャスティス学園』と言えば愛と友情のツープラトン。『タツカプ』では勿論タツノコキャラとのツープラトン攻撃が可能になっており、ヒット後はパートナーと一緒に完全燃焼アタックを相手にたたき込む。

愛と友情のツープラトン

火柱と共にガッツアッパーがさく裂。燃える炎は友情の証だ！ なお、威力に差は無いが、パートナーによって繰り出す必殺技が違うぞ。

バロックコンボとは?

赤い体力、いわゆる回復可能体力が存在する状況で攻撃ボタンとアシストボタンの同時押しでキャラクターが虹色に輝き、「バロックコンボ」が発動する。回復可能体力を全て消費することになるが、発動後は一定時間攻撃力がアップした状態となるほか、発動時にハイパーコンボ以外の動作をキャンセルしつつ立ち状態へと戻れるのが利点。連続技の段数やダメージを上昇させる際に大きく役立つほか、飛び道具やスキの大きい無敵技のフォローにも使えるのだ。

ダッシュから立ち弱攻撃が決まる。連続技の発展に欠かせないシステムだ。

例えばリュウの立ち強攻撃をバロックコンボでキャンセルすれば……

バロックコンボによるキャンセルは、通常技だけでなく必殺技でも可能。

連続技の中継に使うのはもちろん、スキを軽減するという意味でも効果的。

背景にも注目!!

[illegible]

大鷲の健

科学忍者隊ガッチャマン

大型攻撃機ゴッドフェニックスを高速飛行させ、大気との摩擦熱によって炎を纏わせた状態で体当たりさせる。これが"科学忍法　火の鳥"だ。巨大な火の鳥が突進するド派手な演出とその破壊力は、まさしく"必殺技"だ。

科学忍法　火の鳥

まずは大鷲の健が壁に張り付いたのちに急降下キックを浴びせる。これが決まると巨大な火の鳥が出現、相手に突進攻撃をお見舞いするぞ。

白鳥のジュン

科学忍者隊ガッチャマン

科学忍者隊の仲間である大鷲の健と同じく、白鳥のジュンのLv3ハイパーコンボも"科学忍法　火の鳥"である。とはいえ、白鳥のジュンの放つ"科学忍法　火の鳥"は突進ではなく急降下攻撃となっており、演出が大きく違うぞ。

科学忍法　火の鳥

発動すると白鳥のジュンが手を振り上げる。これが当たると、火の鳥状態のゴッドフェニックスが相手目掛けて急降下攻撃を繰り広げるぞ。

テッカマン

宇宙の騎士テッカマン

テッカマンのLv3ハイパーコンボは、テックランサー、テックウィン、そしてペガスでの突進と、持てる装備を総動員した超強力な連続攻撃である。なお、ボルテッカは通常のハイパーコンボで繰り出せるので安心(?)してほしい。

スペースナイツフォーメーション

初段の一撃が決まると、相手ともどもテックランサーを放り投げ、テックウィンで拘束。最後はペガスを使った突進&薙ぎ払いでトドメ!

ヤッターマン1号

ヤッターマン

ヤッターマンの締めと言えば、やっぱり今週のビックリドッキリメカ。ヤッターワン内部で生産されたビックリドッキリメカ(ワニ型メカ)が相手に向かって大行進する様を拝めるぞ。もちろん、トドメはお約束の大爆発で決まり!

今週のビックリドッキリメカ

まずはヤッターワンにメカの素を与えつつ相手を殴る。これが決まれば、「ワニ!ワニ!ワニ!……」ってな具合の大行進が始まるのだ。

困ったらメガクラッシュ!

すべてのボタンを同時押しすると、カプコンゲームではおなじみの緊急回避動作である「メガクラッシュ」を繰り出せる。使用時にハイパーコンボゲージ2本と若干の体力を消費してしまうものの、やられ状態(ハイパーコンボによるやられ状態は除く)であっても発動できるため、相手の連続技から脱出する際に役に立つのだ。なお、体力を消費するにあたって若干の回復可能体力が生じるため、メガクラッシュのあとはバロックコンボを狙うチャンスにもなるぞ。

体力が残り少ない状況で相手の連続技をくらってしまった!　そんなときは……。

カプコンの伝統、メガクラッシュの出番だ。ゲージ2本が必要となるが……。

発動すれば派手なエフェクトとともに攻撃判定が発生。相手を吹き飛ばし……。

連続技から脱出できるのだ。減った体力はバロックコンボに回せるぞ。

『ヴァンパイア』シリーズでお馴染みのダークネスイリュージョンが登場。ヒット後は分身ではなくゲストキャラとしてリリスが参戦し、二人同時に華麗な乱舞を相手に決めて大ダメージを与える。ファン必見の競演だ！

モリガン

ヴァンパイアシリーズ

ダークネスイリュージョン

ヴァンパイアシリーズではコマンド入力が複雑だが、「VS.」シリーズでは初心者でもお手軽に出せるコマンドになっているので安心だ。

鬼覚醒により蒼黒い肌に白髪をなびかせた鬼武者へと変身。変身後は相手に攻撃をヒットさせると魂が出るようになり、その内の赤魂を7つ集めると、Lv3ハイパーコンボである鬼薙ぎが使用できるようになるのだ。

灰燼の蒼鬼

新鬼武者DAWN OF DREAMシリーズ

鬼覚醒　鬼薙ぎ

大きな太刀から二刀に切り替え、勢いよく踏み込み十字に斬りつける鬼薙ぎ。魂を集めるなど条件は難しいが決まれば壮快感抜群だ。

ロックバスターで相手を空中に打ち上げ、フルパワーのシャイニングレーザーで追撃するMAXシャイニングレーザー。エネルギーをフルに使っているだけあって威力も演出の派手さも申し分無しだ。

ロック・ヴォルナット

ロックマンDASHシリーズ

MAXシャイニングレーザー

見た目が小さいからと言って侮るなかれ、ロールの特製武器とロックが組めば、向かうところに敵は無い。

ロールちゃんのLv3ハイパーコンボは相手のお尻に火を付けて、巨大なバケツに入った水で消火……しかし水が大量過ぎて大洪水になってしまうのだ！　思わずクスリとしてしまうが、やられた方はたまらない！

ロール

ロックマンシリーズ

…たいへんっ！

火がついてしまった相手キャラにこんな大きなバケツで消火を……、相手は大洪水に巻き込まれてしまうのだ。

『ロストプラネット』に登場するVS（バイタルスーツ）の中でも抜群の運動性を誇るPTX-40A。Lv3ハイパーコンボであるL-Pは、アーマーを着脱し、上昇しつつ両腕についたVSキャリバーを回転させて攻撃だ。

PTX-40A

ロストプラネットシリーズ

L-P

巨大なキャラにふさわしく、ヒットすれば大ダメージとなるL-P。アーマーの硬さを生かして強引に相手を巻き込んでしまおう

ヴァリアヴル・エアレイド

空中で⬇⬋⬅＋アシストボタンと入力すると、ヒット時にパートナーとチェンジ、自分の代わりにパートナーが空中へと馳せ参じる「ヴァリアブル・エアレイド」を出すことができる。ハイパーコンボゲージ1本を消費するものの、安全かつ確実に交代できる上、空中連続技の中継としても活用できるのが利点。回復可能体力が大量にある状況で相手を浮かせたときや、パートナーの方が空中連続技の威力に優れている場合に使うのがセオリーになりそうだ。

ヴァリアブル・エアレイドを入力すると、発光とともに特殊な技が発生。

これがヒットするとゲージ1本を消費して交代動作に移行。地上から……。

パートナーが跳び上がってくる。登場後はすぐ動けるようになるため……。

そのまま空中連続技が決まる！　交代と連続技の発展を同時にできるぞ。

ドロンボー一味といえば、自転車での脱出、そしてドクロベエからのおしおきは外せない！ 相手ともどもドクロベエのおしおきを受けるドロンボー一味の姿がなんとも様になる(?)かなり笑えるLv3ハイパーコンボとなっているぞ。

ドロンジョ

ヤッターマン

悪乃華

おだてブタの爆風が決まるとドクロベエのおしおきがスタート。相手共々ドクロ型爆風に吹き飛ばされるが、ドロンジョ様の体力は減らないぞ。

鴉のLv3ハイパーコンボの飛影斬月は、発動直後に無数の小鳥と化した鴉が相手に突進。ヒット後は、無数の羽が線となって相手を拘束し、満月をバックに黒い羽を纏った鴉が頭上から斬りかかる必殺技だ。

鴉

鴉-KARAS-

飛影斬月

飛影残月はOVAの一話で使われた必殺技。再現度が非常に高く、迫力満点なヴィジュアルに原作ファンも納得すること間違いなし。

超破壊光線は、持てるエネルギーをすべて放出して繰り出すキャシャーンの必殺技である。エネルギーを全放出することから自身にとっても危険な武器であり、原作中でも数回しか使用していないのだ。

キャシャーン

新造人間キャシャーン

超破壊光線

緑色の破壊光線を照射し、敵を吹き飛ばすLv3ハイパーコンボ。「失敗は死につながる」ほど危険な技で、使用後はキャシャーン本人もよろめく。

空中で独楽のように高速回転して幻影を作り出し、相手を幻惑する"幻影破裏拳"は、ポリマーこと鎧武士が編み出した独自流派、破裏拳流が極意の一つ。締めのダーティな踏み付けはまさに破裏拳流!?

ポリマー

破裏拳ポリマー

必殺・幻影破裏拳

強烈なアッパーで相手を打ち上げ、高速攻撃を見舞う。なお、この技を出すには、"嵐の構え"でポリマーマークを3つ溜めなければならない。

身長30メートルにも及ぶ巨大キャラのゴールドライタン。Lv3ハイパーコンボのゴールドフィンガークラッシュは、大きな足で地面を踏み、衝撃で相手を浮かした ところに貫手を挿し、地面にたたき付ける大技だ。

ゴールドライタン

黄金戦士ゴールドライタン

ゴールドフィンガークラッシュ

ゴールドフィンガークラッシュはゴールドクラッシュから派生技になるため、一度貫手が刺さってしまえば相手は逃れられないぞ。

巨大キャラについて

他に類を見ないデカさを誇るPTX-40Aとゴールドライタン。この2キャラは他のキャラとタッグを組めない代わりに、攻撃をくらってものけぞりが発生しない——いわゆるハイパーアーマー状態となっているのが特徴。どちらも画面を覆うほどのリーチと高い攻撃力を併せ持つため、見た目に似合わず扱いやすいキャラとなっているようだ。通常投げをくらうこともない（特定の必殺投げはくらう）が、特定の条件下でないとガードそのものができず、減少した体力を回復する術がないというデメリットも。相手の飛び道具にどう対処するかが勝負の分かれ目になりそうだ。

写真を見てもらえば分かる通り、とにかくデカイ。その身長は通常キャラの約3倍にも達するのだ。

極太な真空波動拳も、ゴールドライタンが相手ではこの通り。しかも耐えられるのだから恐ろしい。

タツノコ VS. CAPCOM Wインタビュー

Text:げっつ☆先生

今月号でもさらに新たなキャラクターが追加された「タツカプ」。その魅力的なキャラクターたちについて、プロデューサーの新妻氏とタツノコプロの吉田氏にたっぷりとお話を伺ったぞ。

SIDE - CAPCOM

現場の方も楽しく作った記憶があります!

——以前（闘劇魂VOL.10）にお話を伺ってからかなり意外なキャラたちも追加されました。

新妻　あの時は変化球も出しますって結構さらっと言ったんですけど、どんどん独り歩きしちゃって（笑）。ユーザーの方たちだけでなく、現場の人間からも「え？　変化球？」みたいな。なにしろキャラクターはこのゲームの肝でもあるので。また、タツノコさん側だとちょっと新しいキャラクターで鴉がいるんですけど、あのキャラクターだけタツノコさんのキャラの中でも異質というか。原作の方もアニメーションといえども３Ｄ表現がすごい多くて、これはゲーム映えするぞ、っていう話を内部でしていて。それでタツノコさんと交渉してギリギリ使えるようになったんです。ゲーム内の演出もあのキャラだけ全然違ってて、表現的には非常に今風というか。３Ｄでうまく表現できたな、と思っています。

——ドロンジョ様の追加にはユーザーの皆さんも納得だったと思うのですが。

新妻　ドロンジョは原作では戦ってないですから、最初はドロンジョがエリアルとかってすごいなぁ、とか思いながらの追加でした（笑）。（発表時）ユーザーの方には大変好評でしたので、頑張って色々リアルに作ろうと、最初はタバコを吹かして煙がずっと流れてたりとか、煙をふーっと吹くモーションとかもあったんですよ。けどタバコはレーティングが上がるからやめようとか、お色気をとかも出そうとしてたんですけど、なかなかどうやったらいいものやらっていう感じで大変でして（笑）。ハイパーコンボの技でドーン！　って吹っ飛んで服が破れるところまではやったんですけど、今よりももっと服が破れていて、これはちょっとやばいなぁって、あわてて少し塗りなおしたとか（笑）。その辺の色んなせめぎあいの末にできたキャラが、ユーザーの皆さんに届けばいいかと思っています。

——カプコン側のキャラクターはどうでしょう？

新妻　カプコン側だとロックマンですね。ロックマンは出るだろうと言われてて、じゃあどのシリーズのロックマンがいいのか？　と熟考の末、武装変換とかがお祭りゲームには合うということで『DASH』になったんです。その『ロックマンDASH』内でもさらに１と２それぞれの武装があったりとかして。ほかにも身体のフォルムとか、過去に他のゲームへ出張していない組み合わせで作りました。このように『DASH』というある程度決まった中でキャラクターをどこに落とし込もうかっていう部分で、非常に苦労もしつつ、でも楽しく考えて、そして基本は過去に無い方にいった感じですね。

——PTX-40Aやゴールドライタンといった巨大キャラについてはどのようないきさつがあったんでしょうか。

新妻　巨大キャラの話は本当に一番最初からあったんですよ。タツノコさん側はめちゃくちゃ早く決まりました。もうこれはゴールドライタンだと（笑）。それでカプコン側は何にしようかねぇっていう話をしていて。ユーザーの人気だと『サイバーボッツ』とか色々あったんですけども、ちょっと新しいキャラクターも出したかった。そこへ『ロストプラネット』はどうですか？　っていう話が現場から入ってきて。あ、それだったら新しいキャラクターっていう意味でも出ているし、でっかいキャラクターっていう意味でも出ている。それとデカキャラが２体いるんで、それらの差別化もできるっていう意味で決まったんですよ。ライタンは近接特化、PTX-40Aは遠距離（中距離？）特化みたいな感じで。

——今回新たに追加されたロールちゃんについて

タツノコさん側はゴールドライタンだ

は何かありますか？

新妻　今回は初代のロールちゃん[illegible]してるんで、子供なんですよ[illegible]です。だから声優さんを選ぶときもどちら[illegible]いうと萌えじゃなく、本当の女の子の声優さんを選びました。そのほか、動きとかは結構遊びましたよ。ステージ曲とか、技とかもバケツ被せたり……。あ、ちなみにこのバケツは全キャラ分作ってます（笑）。まぁそんなこんなで、良い意味でスタッフの中では色々遊びながら作った感じですね。最後水ぶっかけたりとか。まあ『VS.』らしい、ある意味バカバカしくもあり、ハデハデもありな感じで。現場の方も楽しく作った記憶がありますね。やってて面白い、それならこれでいこう、とか。とは言え細かい部分に関してはきっちり作っていこう、というところはありましたね。

——ではタツノコ側の追加キャラである白鳥のジュンはどうでしょう。

新妻　ジュンは女性キャラクターでタツノコさんから出すっていう、タツノコさん女性枠みたいな形で決まったキャラクターです。ガッチャマンも大鷲

PROFILE

新妻良太

PS2版『史上最強の弟子ケンイチ　激闘!ラグナレク八拳豪』でプロデューサーを務める。『ストリートファイターⅣ』ではサブプロデューサーを担当し、今回『タツノコVS.CAPCOM』でプロデューサーを担当する。

のケンとの差別化もあるし、なにより知名度が高いですよね。キャラクター的には動きがトリッキーな感じで、爆弾も全身にえらいぐちゃぐちゃって付けられるような感じがあったりとか。原作のヨーヨーだったり爆弾だったりっていうところがあるから、その辺に気をつけながらですね。大鷲のケンがタツノコ側の総大将で力強いといった感じなら、こちらはどちらかというと華麗にテクニカルにみたいな感じで。ハイパーコンボも同じ火の鳥なんですけど、演出のカメラワークがちょっと違ったりしてますよ。原作の方と同じ声なんで、やっぱりすぐにイメージがつきますね。

――ほかにも多くのキャラクターがいますが、それらをゲームへ落とし込んでいく上での注意した点などはありますか？

新妻　キャラの特徴をつかむ、ネタを探すなどの意味で、スタッフも含めて原作は死ぬほど見ましたね（笑）。本当にちょっとした動きであったりとかちょっとした設定だったりとかをつかんで、キャラに落とし込んでいます。でもこういう部分って対戦を必死にやってると全然分からないと思うんですよ。でも後ろで見てるギャラリーは、なんか微妙に動いている、あぁそういえば原作ではそうだったな、みたいな。実はそういうところがすごく細かく入れてあるんですよ。原作を知ってて、なおかつプレイしてて気付いた時って結構嬉しいと思うんですよ。このゲームの特徴なんですけど、ロケテストとかイベントとかでシングル台の人気がすんごい高いんです。簡単なコマンドで派手なのがあるとみんなニヤニヤするんです。本当にこれが一番の特徴で、ギャラリーもみんなニヤニヤしながら見てるんですよね。そこが多分このゲームの肝だったり、特徴だったりするとは思うんですよ。あーそうそう、原作ではそんな動きそんな動きとか、みんなが画面を見ながらニヤニヤしている。それを後ろで見ていて僕もニヤニヤしてるんです（笑）。

みんなニヤニヤしてるんですよ

――最後にプレイヤーのみなさんへ注目して欲しい点やメッセージをお願いします。

新妻　実は一個一個すごい細かく作っています。キャシャーンだったらハイパージャンプするときにジェットがプシューと出たりとか。キャラクターごとにジャンプの仕方が違ったりとか。波動拳を立体で考えたときには周囲を波動が回っているんだから、そういう所を表現しようとか。あと、キャラクターが動いたことに対するリアクションとして背景が連動してたりとか、背景に時間軸があったり。そういった形で、背景がダイナミックに動いてたりしているんですね。そしてその中に設定とかもすごくいっぱい落とし込んでいるんで是非みてほしいですね。あと、あとは、もちろんVSシリーズの流れをくむゲーム性なので従来の派手な演出、たたみ込むエリアルレイヴなど、爽快なゲーム部分プラス、今作から追加したバロックコンボシステムなども見て、使って、新たなVSシリーズを是非体感してくれるといいなぁと思っています。

SIDE - タツノコ

力の入れ方が半端じゃない

――これまでの開発状況をご覧になって、どのような[illegible]

吉田　[illegible]見させていただい[illegible]完成度は高かったです[illegible]プコンさんって感じで、力の入れ方は[illegible]です。「好きな人たちが、[illegible]るんだなぁ～」というのが[illegible]

――想像以上のできばえに驚いたキャラクターなどはいますでしょうか？

吉田　口から炎を噴射する!　戦闘モードヤッターワンは、アイデアに驚きつつちょっとだけ戸惑い（笑）、実際のグラフィックの迫力にも驚きました。タツノコの新作アニメ『キャシャーンSins』の先行上映イベントの大型スクリーンで、ゲームのＰＶ映像をお借りして流したところ、客席からどよめき（ガッチャマンの科学忍法!）が起こり、併せて笑い（ドロンボーのおしおき三輪車攻撃!）も起きたのを見て、カプコンさんのキャラクターの特徴をつかんだ設定と演出力の凄さを改めて感じました。

――タツノコプロさん側のキャラクターで注目してもらいたい点などがありましたら教えてください。

吉田　一人（?）だけデカイやつがいます。画面に収まるのかどうか要注目です（笑）。あと、各キャラがアニメでも使っている名必殺技はもちろん、豪快で笑える技も満載ですのでお楽しみに!　それに戦っている最中の、後ろの方にも注目です。

絶対に二度楽しめます!!

――リアルタイムで作品を見ていないプレイヤーたちにコメントがあればお願いします。

吉田　『タツカプ』で勝負を思いっきり楽しんでいただいたら、今度はタツノコヒーローのオリジナル映像を是非観て知って下さい。絶対に二度楽しめます!

――今後もアーケードゲームでのコンテンツ展開など、可能性はありますでしょうか？

吉田　タツノコとしては、『ヤッターマン』、『キャシャーン』に続いて、『ガッチャマン』や『みなしごハッチ』などのリメイクアニメも企画中です。『タツカプ』がヒットして、今度はそのリメイクキャラなども登場する『タツカプ２』が出来ることを期待しています!

――今後の具体的な展開を教えてください。

吉田　タツノコは創業以来、主にオリジナルアニメーションを創ってきました。これからも『ガッチャマン』や『ヤッターマン』を超えるオリジナルアニメを皆さんに届けていけるアニメ会社でありたいと思います。オリジナルキャラクターと斬新なゲームシステムでゲームづくりをされてきたカプコンさんと今回お仕事できたことは、タツノコにとってもすごくよい経験でした。カプコン、タツノコのオリジナルキャラクターが迫力のグラフィックで蘇る『タツノコVS.カプコン』、是非プレイしてみてください。よろしくお願いします!

PROFILE
吉田昇一

吉田昇一(Yoshida Shoichi) 1964年東京生まれ。『超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか』(1984年制作)で制作進行として初めて作品作りに関わる。その後、『昆虫物語みなしごハッチ』、『宇宙の騎士テッカマンブレード』(TVシリーズ)の制作デスクを経て、『ジェネレイターガウル』『The SoulTaker ～魂狩～』(TVシリーズ)や、『タイムボカン王道復古』、『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』、『鴉-KARAS-』(OVA)等のプロデューサーを務める。現在、タツノコ×マッドハウスの最強コラボによる、『キャシャーンSins』を制作中。(2008年10月よりMBS他、各局深夜枠にて放送中)

よばれてとびでろ！ タツノコヒストリー

Text:げっつ☆先生

『タツカプ』の稼動を心待ちにしているプレイヤー、その多くが生まれる前よりさまざまな作品を世に送り出しているタツノコプロ。ここでは代表的な作品を年表と共に見てみよう。

タツノコ作品年表

1965年	宇宙エース
1967年	マッハGoGoGo
1969年	ハクション大魔王
1970年	昆虫物語みなしごハッチ
1970年	いなかっぺ大将
1972年	科学忍者隊ガッチャマン
1973年	新造人間キャシャーン
1974年	破裏拳ポリマー
1975年	タイムボカン
1975年	宇宙の騎士テッカマン
1977年	ヤッターマン
1978年	科学忍者隊ガッチャマンII
1979年	科学忍者隊ガッチャマンF
1979年	ゼンダマン
1980年	タイムパトロール隊オタスケマン
1980年	とんでも戦士ムテキング
1981年	ヤットデタマン
1981年	ゴールドライタン
1982年	逆転イッパツマン
1983年	イタダキマン

『タツカプ』作品ピックアップ

科学忍者隊ガッチャマン

科学忍者隊として集められた5人の少年少女たちと、世界征服を企む秘密結社ギャラクターとの戦いの物語。もはや説明もいらないほど有名な、タツノコプロを代表するヒーローといえるだろう。年表にあるとおり数々のシリーズが存在し、1994年にはOVAにもなっているのだ。

新造人間キャシャーン

人間に仕えていたロボットが突然反乱をおこした。肉体を捨てて不死身の新造人間、キャシャーンとして生まれ変わった東鉄也は、ロボット犬のフレンダーや恋人のルナと共に戦闘ロボット軍団へと立ち向かう。この作品もOVA版が1993年に作られているぞ。

ヤッターマン

1975年に放映され大人気となったタイムボカン。その後"タイムボカンシリーズ"として様ざまな作品が制作されていくことになるのだが、そのシリーズ2作品目となるのがこのヤッターマンだ。主人公ガンちゃんの人間臭さやおしゃれなアイちゃん、敵ながらもファンに愛され続けているドロンボー一味など魅力的なキャラクターたちがドクロストーンを探して世界中を駆け回るというストーリー。また、「ポチっとな」、「おしおきだべ～」といったセリフもあまりにも有名。どこかで一度は耳にしたことがあるんじゃないかな？ 毎週変わるビックリドッキリメカや勝利のポーズなどもおなじみとなっていった。現在、30年ぶりに大復活を果たした新たなヤッターマンも絶賛放映中だ！

1983年　未来警察ウラシマン
1983年　機甲創世記モスピーダ
1986年　ドテラマン
1987年　赤い光弾ジリオン
1989年　天空戦記シュラト
1992年　宇宙の騎士テッカマンブレード
1993年　キャシャーン(OVA)
1993年　タイムボカン王道復古(OVA)
1994年　科学忍者隊ガッチャマン(OVA)
1996年　新・破裏拳ポリマー(OVA)
2000年　タイムボカン2000　怪盗きらめきマン
2001年　よばれてとびでて！　アクビちゃん
2005年　鴉-KARAS-(OVA)
2006年　アクビガール
2008年　ヤッターマン
2008年10月～　キャシャーン Sins

ゴールドライタン

少年ヒロシがポケットに忍ばせた黄金に輝くライター型ロボットたちと協力し、メカ次元からやってきた侵略者イバルダ大王に立ち向かうというストーリー。放送当時に発売された超合金のライタン軍団も大ヒット。憧れのロボットが自分のポケットに、というのが子供たちの夢だった。

鴉-KARAS-

タツノコプロ40周年を記念して制作された、比較的新しい作品である鴉-KARAS-。人間世界と妖怪世界が共存する新宿で、秩序の番人"ゆりね"によって使役され、その従者である"鴉"が街に仇為す者を狩る。3D技術が駆使された驚がくの映像クオリティは一見の価値ありだ！

タツカプ HEROESカフェ

その日の闘いを終えたヒーローたちが憩いを求めて集まるカフェがあるという。

（宮城県　銀漢君）☆そのこだわりっぷりはインタビューで！

ここがタツカプ イラスト喫茶

ということで、全国の女～子高生のみなっしゃ～ん。いやさ、『タツカプ』ファンのみなさま、お待たせしました。イラストコーナーの開設でっせ！　お前たち、稼動を待ちこがれるその想いをイラストに込めていっぱい投稿するんだよ♥「あらほらさっさ～！」

（埼玉県　halpock君）☆オレより強い奴に会いに来た！　今度の相手も手強そうだぜ。

（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）☆『タツカプ』でもそのコンビネーションは健在だ！　あ、ポチっとな。

■11月3日(月・祝)
in 品川インターシティーホール

カプコン大格闘祭 ～俺より強い奴に会いに行く2008～

入場無料

■最新アーケードゲームが遊び放題!!(完全フリープレイ)
■発売前の対戦格闘ゲームを要チェック!!

カプコン対戦格闘ゲームファンに大ニュース！　なんと、カプコンの最新対戦格闘ゲームを一気に楽しめる夢のようなイベントの開催が決定！『タツカプ』も完全フリープレイだ。しかも当日来場した人しかゲットできない情報やアイテムも……。詳しくは下記URLでホームページをチェック！

大格闘祭限定の来場記念グッズが

この会場でしかもらえない来場記念タオルマフラーが先着順でプレゼントされるぞ。カプコン対戦格闘ゲームファン必携の超レアアイテムをゲットしよう！
※数に限りがあります。

http://www.capcom.co.jp/event/fight2008.html

この書を手に、勝利を掴み取れ!!

闘劇魂 Vol.11

格闘ゲーマーのための 格闘ゲーム専門誌第11弾が登場!!

～DVD収録コンテンツ～
●闘劇'08FINALベストバウト
●『ストリートファイターⅣ』サマーバトル2008ベストバウト
・Darkstalkers Combination Cup
・Guilty Gear XX関西ランバト6周年記念大会　維新外伝　決勝戦
その他、格ゲーコンテンツが満載!

数々の熱戦。伝説に残る激闘。勝利の歓喜と敗北の涙……。見る者すべての心に感動を与えた闘劇'08の総括リポートを掲載。見に行った人も行けなかった行けなかった人も必読の内容となっているぞ。また気になる新作格ゲーの最新情報が満載。ゲーセンで勝つための知識を身につけろ!

DVD 285分収録!!

11月7日発売予定
予価1,449円(税込)

"識る"事こそが勝利への近道!!

三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書 決起之心得

11月7日発売予定 予価1,380円(税込)

STREET FIGHTER IV MASTER GUIDE 拳の書

熱きバトルに勝つために 全"ストⅣ"プレイヤー必携の書

稼動以来、対戦熱が加速し続ける『ストリートファイターⅣ』のシステムを詳細に解説。全技のフレーム数を完全網羅するなど対戦で強くなるためのデータが満載。この"マスターガイド"を読んでライバルたちに差を付けろ!

大好評発売中 定価1,580円(税込)

株式会社 エンターブレイン

GUILTY GEAR 闘劇ヒストリー ベストバウトDVD 6年の名勝負（仮）

思い出す思い出すだけでも胸が熱くなる第一回闘劇から、先日行われ、未だ興奮冷めやらぬ第六回闘劇まで……。『ギルティギア』シリーズの闘劇における伝説の闘いの数々と全ての大会の決勝戦を完全収録。『ギルティギア』シリーズのトッププレイヤーたちの己の技術とプライドを賭けた熱戦のすべてに刮目せよ！

闘劇史上に残る伝説の闘いを厳選収録!!

2008年11月発売予定!!

GUILTY GEAR 10thメモリアルブック（仮）

プレイステーションで『ギルティギア』が産声をあげてから10年。格闘ゲーム界の大人気タイトルとなった本シリーズの歴史をこの一冊に凝縮！ 登場キャラクターの魅力を余すところなく解析、シリーズごとの変遷など『ギルティギア』が歩んできた10年間をすべて掲載。『ギルティ』ファン必携の一冊だ。

"ギルティギア"シリーズ10年の歴史を完全収録!!

2008年冬発売予定!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

初心者から上級者まで完全対応!!

最新バージョンに合わせた合わせた攻略情報はもちろん、エサやDOCターミナルのアイテム公開、そしてこのムックでしか手に入らない親馬データカードを付録として封入！

DVD特別映像収録予定

2008年12月発売予定!!

LORD of VERMILION スターティング ガイド

紅蓮の王を目指せ!!

好評稼働中のタイトルの入門書が発売中！ 全カードデータリスト、システム解説、ストーリーモードのセオリー、デッキ構築の解説を掲載。さらに、付録DVDにチュートリアル映像を収録しているので、カードゲームが初めての方でも安心の内容!!

絶賛発売中!!

価格1,380円（税込）

アルカディア カードゲーム コンプリート Vol.2

最強カードゲーム専門誌第2弾登場!!

アーケードカードゲーマーの為の専門誌第2弾！ 誌面は新作タイトルを大特集!! 特に注目のタイトルは『WCCF IC 2006-2007』。全カードデータなど、プレイヤー必見のデータが満載！そして、付録にはクエＤのＥＸカードが付いてくる!!

絶賛発売中!!

定価1,100円（税込）

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム攻略ガイド

至高の"ガンダム祭り"をムック化!!

15作品32機体の基本性能はもちろん、新兵からベテランパイロットまで役立つ詳細データが満載。また、攻略と一緒に機体とパイロット紹介などもあり、ガンダムファンとしても必ず満足できる一冊となっているぞ！

絶賛発売中!!

定価1,600円（税込）

その他のタイトルが気になったら、Webをチェック!!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊誌Webサイト(http:/www.arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)
カスタマーサポート
電話番号:0570-060-555
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

株式会社 エンターブレイン enterbrain

ARCADIA AWARDS NOMINEES

第９回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表

アルカディア大賞とは2007年10月1日から2008年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰するものです。
優れた作品を選出し、表彰することによりビデオゲームの制作に携わった方々に感謝の意を表し、今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助としていただきたい考えております。

読者の皆様におかれましては、ご自身がアーケードゲーム業界を支える一人となっていることを意識して、選定にご協力頂きたいと思います。
多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。

2008年10月吉日
アルカディア編集部一同

アルカディア大賞(1位～3位)

読者人気大賞※ / ベストグラフィック賞※ / ベスト演出賞※ / ベストVGM賞※ / ベスト筐体賞※ / 新アイデア賞※ / ベストキャラクター賞※ / 好きなメーカー賞※ / 編集部特別賞

※読者投票にて決定

アルカディア大賞 選考識者
株式会社アミューズメント産業出版 アミューズメント産業編集部／株式会社アミューズメント・ジャーナル アミューズメント・ジャーナル編集部／あまちゅあらいん(小山 祥之)／株式会社エンターブレイン ファミ通編集部(ビデオゲーム通信班一同)／アルカディア編集部一同　(敬称略)

部門賞 ノミネート作品

以下の５部門にノミネートされている作品はあらかじめアルカディア大賞選考協力者の皆さまにより選出されたものです。各部門にノミネートされた作品の中から、あなたがそれぞれの部門に最もふさわしいと思う作品を選び、1部門につき1タイトルの記号を巻末のアルカディア大賞投票用紙に記入してお送りください。たくさんのご応募、お待ちしております。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかも評価対象となります。

STREET FIGHTER IV

A
Ⓐ カプコン Ⓑ 08年7月
Ⓒ 対戦格闘
2D対戦格闘として一時代を築いたドット絵を3Dへと昇華。波打つ屈強な筋肉、揺れるお腹など見どころ満載。

鉄拳6

B
Ⓐ バンダイナムコゲームス Ⓑ 07年11月
Ⓒ 対戦格闘ゲーム
一目で興味を引ける豪快さと、一度引き付けた目を飽きさせない精密さを兼ね備えたグラフィックは驚異的。

LORD of VERMILION

C
Ⓐ スクウェア・エニックス Ⓑ 08年6月
Ⓒ オンライン対戦型トレーディングカードRPG
豪華なイラストレーター陣と、その美しいイラストをポリゴンで見事に再現した技術力はスゴイの一言。

バーチャファイター５Ｒ

D
Ⓐ セガ Ⓑ 08年7月
Ⓒ 3D対戦格闘
ハイスペック基板LINDBERGHで描かれたキャラや背景は圧倒的で、カメラアングルなど「見せ方」も秀逸。

アルカナハート２

E
Ⓐ エクサム Ⓑ 08年3月
Ⓒ ハートフル2D対戦アクション
細かく描き込まれたドット絵に見るキャラの動きや表情の多彩さは、見事。『2』になり、各種エフェクトもより美しく。

ベスト演出賞 ノミネート作品

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

アルカナハート２

F
Ⓐ エクサム Ⓑ 08年3月
Ⓒ ハートフル2D対戦アクション
膨大なテキスト量を誇るストーリーモードは圧巻。試合前デモでの、キャラ同士の掛け合いも注目ポイント。

STREET FIGHTER IV

G
Ⓐ カプコン Ⓑ 08年7月
Ⓒ 対戦格闘
墨の筆跡的エフェクトをゲーム内に取り込み、作品の象徴とした。3Dを生かしたカメラワークなども秀逸。

Fate/unlimited codes

H
Ⓐ 原作・監修 TYPE-MOON 制作 キャビア 開発:エイティング 製作:カプコン Ⓑ 08年6月
Ⓒ 対戦格闘
原作のマニアをもうならす技の再現度の高さ、そして本作用に書き下ろされたストーリーでFateの世界をたん能できる。

LORD of VERMILION

I
Ⓐ スクウェア・エニックス Ⓑ 08年6月
Ⓒ オンライン対戦型トレーディングカードRPG
使い魔が持つ特殊技が発動するときの演出が戦闘を盛り上げるのに一役も二役も買っている。

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

J
Ⓐ バンプレスト Ⓑ 08年3月
Ⓒ チームバトルアクション
原作を見ていると思わずニヤリとしてしまう演出が随所にちりばめられており、ファンにはたまらない。

ベストVGM賞 ノミネート作品

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

K beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
Ⓐ KONAMI Ⓑ 07年12月
Ⓒ DJシミュレーション

DJ TROOPERSという勇ましいサブタイトルにふさわしい、重厚なサウンドで聴く人を引き付けた。

L デススマイルズ
Ⓐ ケイブ Ⓑ 07年10月
Ⓒ 横スクロールシューティング

クラシック、ロックなどさまざまな音楽の要素を取り入れた並木節が特徴。エンディングソングも用意されている。

M LORD of VERMILION
Ⓐ スクウェア・エニックス Ⓑ 07年11月
Ⓒ オンライン対戦型トレーディングカードRPG

ゲームの世界観を体現するような、荘厳かつ重厚なVGMが魅力的。各種SEも特徴的で、耳に残りやすい。

N 鉄拳6
Ⓐ バンダイナムコゲームス Ⓑ 06年12月
Ⓒ 対戦格闘

バラエティ豊かな楽曲群は、どれも個性的でありながら非常にキャッチー。そう快感抜群なSEとの相性もいい。

O オトメディウス
Ⓐ KONAMI Ⓑ 07年10月
Ⓒ ネットワーク対応シューティング

グラディウスシリーズをベースとしたアレンジVGMは、新旧幅広いファンからの支持を獲得。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られる賞です。

P jubeat
Ⓐ KONAMI Ⓑ 08年7月
Ⓒ 音楽シミュレーション

ゲーム画面＝コンパネというデザインがプレイヤーに直感的な操作を楽しませてくれる。

Q DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
Ⓐ セガ Ⓑ 08年4月
Ⓒ 対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム

開発陣が特に力を入れたイスは快適そのもの。サテライト自体もカップホルダーなど細部にこだわりが。

R アクション刑事(デカ)

Ⓐ KONAMI Ⓑ 08年4月
Ⓒ マルチ体感アクション

体感アクションコントローラーにより、さまざまなアクションを楽しめるという体感ゲームの集大成といえる筐体。

S 悠久の車輪 ～Eternal Wheel～
Ⓐ タイトー/スクウェア・エニックス Ⓑ 08年3月中旬
Ⓒ オンライン対戦型カードゲーム

『AAA』を踏襲したフロントと盤面の二面モニタを採用。各画面の使用方法が洗練され、プレイ感覚の向上が図られた。

T WORLD CLUB Champion Football Inter Continental Clubs 2006-2007

Ⓐ セガ Ⓑ 08年6月
Ⓒ スポーツゲーム

前作までの筐体から全体的にフォルムがシャープになり、よりスタイリッシュに変容を遂げた。

新アイデア賞 ノミネート作品

特に新しいアイデアが盛り込まれている作品に贈られます。ゲーム中に新しくて面白いと感じたすべての要素が評価対象となります。

U オトメディウス

Ⓐ KONAMI Ⓑ 07年10月
Ⓒ ネットワーク対応シューティング

STGをネットワークと連動させ、アイテムの入手やハイスコア競争、対戦モードなどが楽しめるように進化させた。

V jubeat

Ⓐ KONAMI Ⓑ 08年7月
Ⓒ 音楽シミュレーション

光ったパネルをタッチするという直感的で簡単な操作で、BEMANIシリーズから新規ユーザーを多く取り込んだ。

W アクション刑事(デカ)

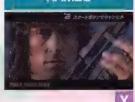
Ⓐ KONAMI Ⓑ 08年4月
Ⓒ マルチ体感アクション

体感アクションコントローラーにより、マルチ体感アクションゲームという新ジャンルを開拓している。

X LORD of VERMILION

Ⓐ スクウェア・エニックス Ⓑ 08年6月
Ⓒ オンライン対戦型トレーディングカードRPG

カードによる操作とレバーによる操作を高いレベルで融合させている点など、見どころが多い。

Y RAMBO

Ⓐ セガ Ⓑ 08年9月
Ⓒ 怒りのガンシューティング

デモ部分で映画のワンシーンを使うことによって臨場感が高まり、映画に入り込んだように盛り上がれる。

ベストキャラクター賞

読者人気大賞ノミネート作品の中に登場するキャラクターの中から、最も読者の皆さまの支持を得たキャラクターを決定し、その魅力を讃える、それが「ベストキャラクター賞」です。

「ベストキャラクター賞」もまた、読者の皆さまにご投票いただき、それによって決定します。読者人気大賞ノミネート作品に登場するキャラクターの中から、一番好きなキャラクターの名前を記入して投票してください。1票を1ポイントとして計算し、その合計ポイントが最も多かったキャラクターが「ベストキャラクター賞」の栄誉に輝きます。

投票するキャラクターに制限はありません。レースゲームの車や麻雀ゲームの牌などでもOKです！

なお、本賞の発表時には受賞キャラクターの読者イラストを掲載する予定です。上位に入ると予想されるキャラクターイラストの投稿も募集します。

締め切りは2008年12月1日(月)必着。投稿規定はA-Fro同様です(P133参照)。あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします。皆さまのご投票お待ちしております。

昨年の1位に輝いたのは、『アルカナハート』シリーズの主人公・愛乃はぁと。やっぱり愛だよね！

好きなメーカー賞

今回の読者人気大賞ノミネート作品を開発・発売したメーカーの中から、読者の皆さまが最も好きなメーカーに投票していただき「好きなメーカー賞」を決定し、その功績を讃えます。

ノミネート作品の販売会社、開発会社の中から、一番好きなメーカーに対して1票を投じてください。1票1ポイントと計算し、最も多くのポイントを獲得したメーカーが、「好きなメーカー賞」の座に輝きます。投票対象の選定は、今回の読者人気対象ノミネート作品に開発・販売会社として名前を連ねていることを必要とします。そのほかには必要要素は特に定めていません。「ヒットゲームを出した」、「今年一番多くの作品をリリースしている」という客観的な評価基準に基づく意見はもちろん、「家から近い」という個人的なご意見でも構いません。奮ってご投票ください。

読者人気大賞 ノミネート作品

リストの見方

01 アルカナハート2

Ⓐエクサム Ⓑ08年3月 Ⓒハートフル2D対戦アクション

魅力的な新キャラクターや新システムを加え、大幅パワーアップ。対戦人気、キャラ人気ともに高い作品だ。

1……ノミネート番号
2……ゲームタイトル
3……ゲーム画面
4……コメント
5……ゲーム情報

Ⓐ……開発元／販売元
Ⓑ……発売年月
Ⓒ……ゲームジャンル

読者人気大賞について

読者の皆さまに「最も優れているゲーム」と支持された作品に贈られるのが読者人気大賞です。読者人気大賞は読者の皆さまにご投票いただき、その集計結果によって決定します。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2007年10月1日から2008年9月30日までに発売された43作品です。

皆さまの投票をお待ちしております。

投票方法

36～38ページに掲載されている43作品の中から、「優れているゲーム」と判断されたゲームを3作品選び、1位から3位までの順位を付けて投票してください。集計時には1位＝3ポイント、2位＝2ポイント、3位＝1ポイントとして加算します。集計の結果、このポイントを最も多く獲得した作品が読者大賞の座に輝くことになります。1位は3位よりも3倍多くのポイントを獲得することになりますので、順位は十分に考慮して付けてください。

01 アルカナハート2

Ⓐエクサム Ⓑ08年3月 Ⓒハートフル2D対戦アクション

魅力的な新キャラクターや新システムを加え、大幅パワーアップ。対戦人気、キャラ人気ともに高い作品だ。

02 MELTY BLOOD Actress Again

Ⓐエコールソフトウェア Ⓑ08年9月 Ⓒ2D対戦格闘

同人ゲームから移植された2D対戦格闘の最新版。三つのスタイルから自分に合ったものを選んで闘えるぞ。

03 THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

ⒶSNKプレイモア Ⓑ08年3月 Ⓒ2D対戦格闘

シリーズ最高傑作とも呼ばれる『KOF'98』のリメイク版。新キャラ、新システムが追加され、さらに豪華に!!

04 サムライスピリッツ閃

ⒶSNKプレイモア Ⓑ08年4月 Ⓒ3D対戦格闘

人気格闘ゲーム『サムライスピリッツ』シリーズ最新作。シリーズを特徴づける、大斬りヒット時のそう快感は本作でも健在。

05 戦国BASARA®X（クロス）

Ⓐカプコン Ⓑ08年4月 Ⓒ対戦格闘

コンシューマーの人気シリーズを対戦格闘ゲーム化。伊達政宗や真田幸村などの武将が画面狭しと駆け回る！

06 STREET FIGHTER IV

Ⓐカプコン Ⓑ08年7月 Ⓒ対戦格闘

待望のストリートファイターシリーズ正統後継作。新キャラクター、新システム、そしてカードシステムを搭載し、多くのファンを呼び戻した。

07 Fate/unlimited codes

Ⓐ原作・原案：TYPE-MOON 制作：キャビア 開発：エイティング 製作：カプコン Ⓑ08年6月 Ⓒ対戦格闘

人気ビジュアルノベル「Fate/stay night」を格闘ゲーム化。原作の設定を生かしたスピーディーな攻防がウリ。

08 まもるクンは呪われてしまった!

Ⓐガルチ／グレフ Ⓑ08年7月 Ⓒシューティング

最近では珍しい任意縦スクロールSTGを、グレフとガルチがコラボレーション。「呪いシステム」で敵を呪って突き進め!!

09 デススマイルズ

Ⓐケイブ Ⓑ07年10月 Ⓒ横スクロールシューティング

プレイヤーがステージの順番や難易度を自由に選べ、シューターでなくても楽しめる。キャラや稼ぎも秀逸。

10 虫姫さまふたり ブラックレーベル

Ⓐケイブ／AMI Ⓑ07年12月 Ⓒ縦スクロールシューティング

自機の攻撃力や、敵の数、弾幕などが強化。得点システムや極弩モードの追加など、多くのシステム変更がされた。

11 怒首領蜂大復活

Ⓐケイブ　Ⓑ08年5月
Ⓒ縦スクロールシューティング

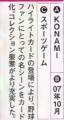
大往生したはずなのに大復活した、弾幕ゲームの先駆けとなるシリーズ。その弾幕や裏ボス・ヒバチは健在。

12 BASEBALL HEROES 3

ⒶKONAMI　Ⓑ07年10月
Ⓒスポーツゲーム

ハイライトカードの登場により、野球ファンにとっての名シーンをカード化。コレクション要素がより充実した。

13 オトメディウス

ⒶKONAMI　Ⓑ07年10月
Ⓒネットワーク対応シューティング

吉崎観音氏デザインのキャラを駆るSTG。「e-AMUSEMENT PASS」を使ったカスタマイズがウリ。

14 beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS

ⒶKONAMI　Ⓑ07年12月
ⒸDJシミュレーション

操作の基本を丁寧に教えてくれる新モード「TUTORIAL」が追加され、初心者も安心してプレイできる仕様に。

15 クイズマジックアカデミー5

ⒶKONAMI　Ⓑ08年2月
Ⓒ全国オンライン対戦クイズゲーム

大人気クイズゲームの第5弾。ラジオ、OVAとメディアに旋風を巻き起こし、DS版との連動も話題となった。

16 WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP2008

ⒶKONAMI　Ⓑ08年3月
Ⓒオンライン対戦サッカーゲーム

待望の欧州クラブがついに登場。さらにタッチパネルによるチャット機能もあり、対戦で盛り上がれる!!

17 pop'n music 16 PARTY♪

ⒶKONAMI　Ⓑ08年3月
Ⓒ音楽シミュレーション

パーティーを題材にさまざまな仕掛けでプレイヤーを楽しませた。ポプとも機能など新機能も搭載。

18 HORSERIDERS

ⒶKONAMI　Ⓑ08年4月
Ⓒ競馬トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオゲーム

プレイヤーは騎手となり、競走馬カードを使用してレースに参加。e-AMUSEMENT PASS対応でさまざまなデータを保存できる。

19 アクション刑事(デカ)

ⒶKONAMI　Ⓑ08年4月
Ⓒマルチ体感アクション

両手に握る体感アクションコントローラーで殴る、撃つなどのさまざまなアクションを駆使して映画のヒーロー気分を楽しめる。

20 GuitarFreaksV5 Rock to Infinity

ⒶKONAMI　Ⓑ08年6月
Ⓒギターシミュレーション

BATTLE MODEにバトルアイテムが追加され、プレイヤー同士の駆け引きが重要になった。

21 DrumManiaV5 Rock to Infinity

ⒶKONAMI　Ⓑ08年6月
Ⓒドラムシミュレーション

初代「drummania」で搭載されていたMIRRORコマンドが復活。遊びの幅が広がり、奥深いゲームに進化。

22 麻雀格闘倶楽部7

ⒶKONAMI　Ⓑ08年7月
Ⓒオンライン対戦麻雀

新たなリーグシステムを設定し、初心者でも安心して参加できるようにするなど、さらに遊びやすくなっている。

23 jubeat

ⒶKONAMI　Ⓑ08年7月
Ⓒ音楽シミュレーション

「抱いてセニョリータ」、「粉雪」、「天体観測」など、だれもが聴いたことのあるような有名曲を多数収録。直感的な操作でだれでも楽しめる意欲作。

24 アカツキ電光戦記 Ausf.Achse

ⒶSUBTLE STYLE　Ⓑ08年2月
Ⓒ2D対戦格闘

1レバー+3ボタンと、シンプルで分かりやすい読み合いを楽しめる対戦格闘ゲーム。同人ゲームからの移植作だ。

25 LORD of VERMILION

Ⓐスクウェア・エニックス　Ⓑ08年6月
Ⓒオンライン対戦型トレーディングカードRPG

著名イラストレーターの手による美しいカード、練り込まれたゲームシステムなど魅力的な要素満載。

26 Quest of D The Battle Kingdom

Ⓐセガ　Ⓑ07年11月
Ⓒネットワーク対応カードアクションRPG

トレカとネットを使ったエポックメイキングタイトルの最新作。対戦や一人用など、幅広い楽しみ方ができる。

27 三国志大戦3

Ⓐセガ　Ⓑ07年12月
Ⓒリアルタイムカード対戦

人気シリーズ最新作。武将カードを一新!! さらに、軍師カードの追加による、新たな戦略を産み出した。

28 セガネットワーク対戦麻雀 MJ4

Ⓐセガ　Ⓑ08年2月
Ⓒネットワーク対戦麻雀

大人気ネット麻雀ゲームがパワーアップしての登場。本誌でおなじみの大澤プロによるレクチャーモードが搭載。

29 SEGA-Race TV

Ⓐセガ Ⓑ08年2月 Ⓒレース

絶妙なアメリカンテイストが魅力的な小気味よい快作だ。ブーストボタンで並み居るライバルを蹴散らせ！

30 DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush

Ⓐセガ Ⓑ08年3月 Ⓒ対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム

かつてアーケードに旋風を巻き起こした伝説のタイトル『DOC』が約7年の時を経て華麗に復活。

31 WORLD CLUB Champion Football Inter Continental Clubs 2006-2007

Ⓐセガ Ⓑ08年6月 Ⓒスポーツゲーム

約2年ぶりの新作となる『06-07』は初のフルモデルチェンジ！　さらに南米クラブ初参戦など充実の内容。

32 頭文字D ARCADE STAGE4 改

Ⓐセガ Ⓑ08年3月 Ⓒレースゲーム

好評だった『頭文字D AS 4』にさまざまなポイントで改良を加え、より激しいレースとそれを盛り上げる演出が強化された。

33 バーチャファイター5 R

Ⓐセガ Ⓑ08年7月 Ⓒ3D対戦格闘

3D対戦格闘の本道ともいえる本作。今回は「側面」の要素が強化され、腕前に応じて多彩な戦術を楽しめるように。

34 RAMBO

Ⓐセガ Ⓑ08年9月 Ⓒ怒りのガンシューティング

ゲージMAXでの「怒りモード」は最高。まさに無敵の戦士の気分を味わえるそう快感あふれるガンシューティングだ。

35 チェイス H.Q.

Ⓐタイトー Ⓑ07年12月 Ⓒカーチェイス

名作ドタバタカーチェイスが10年の時を経て復活。重低音の迫力サウンドやハンドル操作の手ごたえが好評価。

36 D1GP ARCADE

Ⓐタイトー Ⓑ08年9月 Ⓒレース

ドリフト走行の楽しさやうまさを追求したD1GPを題材とし、そこに参戦しているプロのドライバーとドリフトテクニックを競える。

37 悠久の車輪 ～Eternal Wheel～

Ⓐタイトー Ⓑ08年9月 Ⓒオンライン対戦型カードゲーム

六勢力と三すくみ、ZOCの採用、一人用の充実など後発作ならではの洗練さが光る。ACでサイドボードが採用されたのは本作が初。

38 ハーフライフ 2 サバイバー Ver2.0

ⒶValve Corporation/タイトー Ⓑ07年11月 ⒸFPS（一人称シューティングゲーム）

新武器、新マップの追加で対戦がさらに加熱！　今作では各モードで獲得できるサバイバーゴールドを使って、買い物ができるようになった。

39 鉄拳6

Ⓐバンダイナムコゲームス Ⓑ07年11月 Ⓒ対戦格闘ゲーム

人気格闘ゲームシリーズ最新作。個性的な新キャラクター四人と新システムを加え、鉄拳シリーズの神髄である壮快感がさらにパワーアップ。

40 太鼓の達人11

Ⓐバンダイナムコゲームス Ⓑ08年3月 Ⓒお祭りバラエティゲーム

多数の新曲が加わり、年齢性別を問わずだれでも気軽に楽しめる。バチ2本で操作も簡単なのが◎。

41 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー-両雄激突-

Ⓐバンプレスト Ⓑ07年10月 Ⓒタクティカルカードバトルゲーム

外伝的作品からも多数カードが追加。『MS IGLOO』や『戦場の絆』に登場したMSもカードとなった。

42 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

Ⓐバンプレスト Ⓑ08年3月 Ⓒチームバトルアクション

「ガンダム祭り」と呼ぶにふさわしい、歴代ガンダム大集合作品。操作やシステムはシンプルで、遊びやすい。

43 イルベロ

Ⓐマイルストーン Ⓑ08年6月 Ⓒ縦スクロールシューティングゲーム

マイルストーンらしいとぼけた世界観や独特のシステム、味のあるVGMなど、魅力的な要素の詰まった快作。

投票要項

読者の皆さまにおかれましては、アルカディア大賞へご参加いただく際に、いくつかの注意点があります。

●投票には、本誌当月号巻末に綴じ込まれている専用はがき、「第9回 アルカディア大賞投票用紙」をご利用ください。専用はがき以外での投票は無効とさせていただきます。

●投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンで分かりやすく記入してください。

●設問にはすべてご回答をお願いします。

●今回のアルカディア大賞は2007年10月1日から2008年9月30日までに発売されたものを対象としています（JAMMA機械基準に準拠していないものは除く）。これらの条件を満たしていながら、ノミネート作品としてリストに無く、その作品をいずれかの賞に推す場合は、タイトル名を記入してください。

締め切り
投票は、2008年12月1日（月）到着までを有効投票とさせていただきます　ご了承ください。

謎のお姉さんと『すっごい!』の聖女たちを総ざらい!!

すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2
～転校生 あかねとなずな～

今月はいよいよ稼働となる『すっごい!』での対戦に備え、聖女&アルカナの変更点を最速で分析! さらにシリーズ最強クラスの隠しボス・パラセの秘密情報も紹介するぞ。

Text:カイゼル,ちくわ(パラセ紹介)

すっごい!アルカナハート2
～転校生 あかねとなずな～

■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：10月末予定
■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】=アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ=キャンセルでのつなぎ Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ

強き聖女の前に現れる聖霊

死してなお学究を志した錬金術師が高次の存在となった「命のアルカナ」、それがストーリーモードの隠しボス、パラセだ。中間デモには何度か登場するが、実際に闘うのは最初から通常の最終ステージまで、1ラウンドも取られずに勝ち進んだ場合のみだ。

過去に研究素材を探して何度か物質界を訪れている彼女だが、今回はアンジェリアたちの行動を知り、それを止められるほどの強い生命力を持つ聖女が居るのかどうかに興味を持った。そして、それを成し遂げた聖女の生命を、4大元素と第5の元素「賢者の石」の圧倒的な力で試してくる。生命を司るその力に、耐えられる聖女は存在するのか!?

『さあ……見せて下さい、あなたの命を』

命のアルカナが振るう圧倒的な聖霊力!!

4大元素を封じた四つの魔石「ラピス」による中段下段を交えた遠距離攻撃は、スピード、リーチ共にケタ違いで見極めは不可能!? さらにゲージの上昇率が高く自動的に増加するため、一度攻撃をくらうと高威力の超必殺技まで決められてしまうことが多い。加えて体力の自動回復能力まで持つ、一切死角が無い最強の敵だ。

パラセ役 小野 涼子さんに聞く!

収録を終えた小野さんに、その感想を直接取材! 完全版はアルカディアモバイルにて!

昔はかなりの格闘ゲーマーだったので、格闘ゲームに出演するのが長年の夢でした。今回その夢が叶い、収録はただひたすらうれしく、楽しかったです。パラセは神々しい雰囲気が漂っていて、とにかく強そうの一言。一番年上のキャラですが、あまり老け過ぎないよう、若くもなり過ぎないように気を付けて演じました。私もいちファンとして、皆さまと一緒にこれからも『アルカナハート』を応援していきたいと思います!

元素の司たる聖霊錬金術師
パラセ・ルシア

体重／48kg

すっごい! ひみつメモ ●コマンド表の見方：技名左にある項目の意味は以下の通り。特=特殊技、必=必殺技、超=超必殺技、C=クリティカルハート、属=属性効果、ブラスト=アルカナブラスト、フォース=アルカナフォース、ブレイズ=アルカナブレイズ。また、コマンドの「攻撃」はAorBorC、「・」は前後のコマンドを順に入力、(地)は地上のみ、(空)は空中のみ、(地／空)は地上、空中のどちらでも使えることを表します。

犬若あかね

高い機動力と突進技や移動技を併せ持つため、スピードで相手をほんろうできる。操作を手になじませて華麗に動き回ろう。

Text:ケンちゃん

技解説　言霊ゲージの特殊な性質を理解しよう！

立ちAは発生が2フレームと非常に早く、立ちBは空中ガード不能。➡＋Cは1、2段目共にジャンプキャンセルでき、2段目は中段だ。しゃがみCは比較的発生が早く、しゃがみAからでも連続ヒット。連続技のつなぎに使おう。立ちEは発生、リーチ共に優秀な蹴り技。しゃがみEは跳び退きつつ攻撃するので、空振りしても反撃を受けにくい。ジャンプCは上方向に強く、動作開始直後から相殺判定がある。ジャンプEは下方向に強く、相殺が起こらない。空中投げは、遅めにニュートラルDでキャンセルすると追撃しやすいぞ。

魂振りは言霊ゲージをためる技で、Aは一つ、Bは二つ、Cは三つためられる。言霊ゲージは一つにつき1回「必殺技キャンセル必殺技」ができる、あかね独自のシステム。空振り時も可能なので、連続技のほか技のスキをフォローするのにも役立つ。

風払いは、主に立ちC（1段目）からの連続技に使う。鳥翔けは奇襲に役立つ技で、Cはボタンを押し続けると落下を遅らせられる。月砕きは、地上版なら発生直前まで無敵時間があるので切り返しに。空中版は連続技に使おう。なお、地上版のみ空中ガード時にガードクラッシュを誘発する。花薙ぎは相手を地面にたたきつけるので、空中連続技の締めに。花映しは、発生が2フレームと早い当て身技。A～Cの順に反撃技を出す位置が遠くなるので、間合いによって使い分けよう。風舞いはAが前方、Bが後方、Cが前斜め上に高速移動する技。風紋は、立ち版は上半身、しゃがみ版は胸から下、空中版は全身に相殺判定を発生させる技で、飛び道具を跳ね返すこともできる。

満月落としは発生後まで無敵時間が続くので、割り込みや反撃に使える。あかね分身の術は無敵時間こそ無いが、発生が早いので連続技に使いやすい。瞬刻は文字通り、無敵状態で瞬時に画面端まで攻撃する突進技。ヒット後にボタン（A～EどれでもOK）を連打すると、それに応じて4段階に攻撃が変化する。

立ちCは攻撃判定と相殺判定に優れ、けん制に使いやすい。ヒット時は2段目をニュートラルDでキャンセルし、空中連続技を決めよう。

瞬刻は、地上の飛び道具やスキの大きい技に合わせると有効。最終段階は特殊な演出が入るが、出すにはかなりの連打力が必要となる。

対戦攻略　超高機動の空中ダッシュと言霊によるキャンセルを使いこなせ！

全キャラ中屈指の機動力を誇るあかね。その素早さを生かした、ヒット＆アウェイ戦法が基本となる。

地上でのけん制技は、立ちCが有効。空中の相手にも当たりやすく、ヒット時は空中連続技で大ダメージを与えられる。攻め込むときは空中ダッシュを使い、発生が早く連続技を狙えるジャンプ【A→B】や、相殺が起こらないジャンプEを出していこう。

接近に成功したら、しゃがみAからの連続技や起き攻めがしやすいレバー投げを狙おう。通常技ガード時などに攻め続けるなら、立ちBorしゃがみBⒿ空中ダッシュ攻撃が有効だ。なお、この連係での空中ダッシュは相手を跳び越しやすいので、ジャンプキャンセルにはハイジャンプを使いたい。相手を跳び越しても振り向きつつ攻撃できるようになるぞ。

言霊ゲージがあるときは、近距離で通常技　A風舞い→月砕きと出すと、ガード方向が逆になるため強力。⬇＋A～⬅↙＋A～⬇↘➡＋A～⬇↘＋A、などと入力するといい（しゃがみA×2からの場合）。ただし、なずな、このは、アンジェリアには月砕きが空振りしやすい。発生は遅くなるが、風払いで代用しよう。

空中の相手に対しては立ちBや月砕きのほか、発生前に相殺判定があり攻撃発生も早いジャンプBが有効。また、相殺判定に優れたジャンプCで迎撃したり、風紋（立ち）で相殺後に立ちAを狙うのも手だ。

間合いが遠いときや盾になる飛び道具を出した後は、魂振りで言霊ゲージをためよう。

相手を通り抜けられるA風舞。言霊があるときに⬅↙⬇↘➡＋A～⬇↘＋Aと入力すれば☒☒、

キャンセル月砕きが出て逆ガードに。ヒット時は連続技Ⅲで大ダメージを与えられるぞ。

特	地上：➡＋C	
必	魂振り（たまふり）	⬇⬇＋攻撃（地）
	風払い（かぜはらい）	⬇↘➡＋攻撃（地）
	鳥翔け（とりがけ）	⬇⬇＋攻撃（空）
	月砕き（つきくだき）	➡⬇↘＋攻撃（地／空）
	花薙ぎ（はななぎ）	⬇↙⬅＋攻撃（地／空）
	花映し（はなうつし）	⬅⬇↙＋攻撃（地）
	風舞い（かぜまい）	⬅↙⬇↘➡＋攻撃（地／空）
	風紋（ふうもん）	AC同時押し（地／空） ※立ち、しゃがみ、空中の3種類
超	満月落とし（まんげつおとし）	➡⬇↘＋AB同時押し（地／空）
	あかね分身の術	⬇↙⬅＋AB同時押し（地）
C	瞬刻（しゅんこく）	➡↘⬇↙⬅➡＋AB同時押し・攻撃連打（地）

基本連続技

Ⅰは、フィオナにのみ➡＋Cを省いて立ちBⒿ空中ダッシュ【A→B】→立ちB～に。Ⅱは、ホーミングゲージを使わない連続技。風払い後の花薙ぎは最速だと地上版になるので、少し遅めに出すのがポイント。Ⅲは、主に割り込みやガード崩しから狙う。ニュートラルDはボタンを押し続け、相手に近付いてからBを出そう。

Ⅰ ｛【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（1段目）】 風払い（1段目）｝ or ｛【しゃがみA×1～3→しゃがみC】｝Ⓗ（➡＋D）→【立ちB→➡＋C（1段目）】Ⓙ空中ダッシュB→立ちBⒿ【A→B】Ⓙ ｛【B→C】 花薙ぎ｝ or ｛Ⓙ【A→B→C】 月砕き 満月落とし｝

Ⅱ（言霊ゲージ1個以上）【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（1段目）】 風払い（2段目）～遅め空中花薙ぎ（空振り）→フロントステップ～ジャンプ【A→B→C】 花薙ぎ

Ⅲ月砕きⒽ（ニュートラルD）→ジャンプ【B→遅めC】→（着地）ジャンプBⒿ【B→C】 月砕き 満月落とし

すっごい！ひみつメモ　●**あかね補足：**立ちCは、2段目ヒット時に相手を上空へと打ち上げる性質を持つ。出始めから飛び道具を跳ね返す判定がある上、発生の少し前から頭部分に相殺判定があるぞ。また、立ちB、立ちE、しゃがみE、風紋にも飛び道具跳ね返し判定が存在する。空中ガード不能の立ちBは、早いタイミングから振り上げる足部分に相殺判定があり、出始めは相手の地上技と相殺しやすい。

技解説　霊力ゲージと多彩な飛び道具の性質を覚えよう！

立ちAは発生4フレームで、対空相殺後や連続技のつなぎに使える。立ちCはリーチが長く、出した瞬間から頭付近に相殺判定がある。しゃがみAは発生5フレームの下段技で、しゃがみBは空中ガード不能。ジャンプAは発生が3フレームと早く、空対空で活躍。

必殺技や超必殺技のほとんどは、使う際に体力下の霊力ゲージを消費。霊力は自動で回復するが、使い切るとしばらく回復しなくなり、その間は霊力を消費する技やアルカナコンボが使えなくなるので注意。

杖術・真鉋は、Aが前方近距離、Bが前方遠距離、Cが斜め上に攻撃。派生技は真鉋から連続ヒットし、真鉋空振り時も出せる。杖術・魂極は下段技で、ヒット後は霊力ゲージが満タンに。獣術・陽炎は、A→B→Cの順で高度が上がり、Cは突進後に落下しつつ攻撃する。落下攻撃は中段でめくりを狙える上、地上でガードされた場合は有利。連続技や奇襲に使おう。

鳥術・鵺鳥、鳥術・鶙は、霊鳥のモードを切り替える技。遠隔モード中は霊力ゲージを少しずつ消費するが、霊鳥が攻撃後にその場で停滞する。鳥術・梓弓は、霊鳥に向かって放つ霊力にも攻撃判定がある。霊鳥からの飛び道具は、ボタン押しっぱなしで連射可能。A→B→Cの順に連射間隔が短くなり、その分霊力ゲージの減りが早くなる。

各種召喚は特殊な飛び道具で、天狼は前方に突進、玉兎は後方の地面〜画面端〜画面上部を飛び跳ね、鈴蜂は高い位置を前方に進む。召喚技が画面内に残っている間は、同じ召喚技は出せない。

霊術・朝露は、体力を消費して霊力ゲージを増やす。霊力と体力が片方でもゼロだと使えない。

聖杖・真十鏡はスキが大きいものの、地上、空中共に本作中最速の発生を誇る（クラリーチェの←+Cと同時に出しても勝てる）。鳥獣・五百重波は無敵時間こそ無いが威力が高いので、主に連続技で使用。解放・射干玉は、暗転中にボタンを押すとAで天狼、Bで玉兎、Cor入力無しで鈴蜂に変化。蝶の段階でなずなが攻撃をくらうと消えてしまう。

封呪・鳴神は霊力をすべて消費するが、発生が早い上に突進距離が長く、発生直後まで無敵時間がある。ヒット後は一定時間、相手の動きを遅くして必殺技と超必殺技を封じられるが、追加入力に失敗すると自身もその効果を受けてしまう。

封呪・鳴神の追加入力は、最初の←をやや早めに入力後、なずなの手の動きに合わせて入力し、最後のAB同時押しのみ若干遅めに入力すると成功しやすい。

はやた、ふすみと力を合わせ手数の多さでほんろうするです！

犬若なずな

霊杖、霊獣、霊鳥を駆使するなずなは、技が非常に多彩。まずは通常技と陽炎を中心に闘い、少しずつ性能を覚えていこう。

Text:伝説のオタク

対戦攻略　中距離からの奇襲&けん制で相手の動きを抑制！

中間距離戦では、立ちC、↘+攻撃、杖術・真鉋、鳥術・梓弓、アルカナ飛び道具を使い分けてけん制するのが基本。また、召喚・玉兎は画面内に長時間残るため、相手の動きへの抑制効果が高い。けん制技のリスクを軽減してくれるので、優先的に出そう。

けん制で相手の動きが止まったら、近距離戦に持ち込むチャンス。接近にはフロントステップ、空中からのニュートラルD、(フロントステップ〜)前方ジャンプを使い、ジャンプ攻撃は主にBを使おう。召喚・天狼or鈴蜂を盾にすれば、より安全に接近できるぞ。

近距離戦では、投げや各種E攻撃（最大タメ）でガードを崩すのが基本。また、前方or後方ジャンプBは間合いによって昇りで出してもしゃがんだ相手に当たるため、しゃがみAと使い分けてガードを揺さぶるのも有効だ（欄外記載のテクニックも参照のこと）。

空中からの攻めに対しては、ジャンプAでの空対空、先読みのC獣術・陽炎、引き付けて立ちCで相殺、などが有効。立ちCで相殺した後は、立ちAのほか、見返りは小さいが↘+Aがつぶされにくく強力だ。

相手に攻め込まれたときは、ガードキャンセル←+D〜A獣術・陽炎が頼りになる。Ⓗ（↘+D）まで入れ込めば、ヒット時は立ちAからの空中連続技が決まり、ガードされても攻め込める。また、逃げるだけならガードキャンセル←+Dから↘+Aを出すのも手だ。

多彩な飛び道具でのけん制は強力。この間合いでもフロントステップ→投げが狙えるぞ。

獣術・陽炎は、相手が攻め込もうとするところに置いておくと効果的。主にCを使おう。

昇りジャンプ攻撃でガードを揺さぶる。間合いに応じて技やジャンプ方向を使い分けよう。

基本連続技

どの連続技もつなぎは最速で。また、ジャンプC後にⒸA獣術・陽炎（Ⓒアルカナ超必殺技）と伸ばすことも可能（Ⅰ、Ⅱからは画面中央限定）。Ⅰは、遠ければしゃがみCを省こう。また、立ちA後にⒿ（遅めに前方ジャンプ）【A→B→遅めC】→【立ちA→立ちB（1段目）→しゃがみB】Ⓙ〜などと決めることも可能だ。

Ⅰ【しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみC（1段目）】Ⓒ A獣術・陽炎Ⓗ（↘+D）→【立ちA→しゃがみB】Ⓙ【A→B】Ⓙ（垂直2段ジャンプ）【B→→+B→C】

Ⅱ（相手空中）C獣術・陽炎（2段目）Ⓗ（↘+D）→ジャンプAⒿ（垂直2段ジャンプ）【B→→+B→C】

Ⅲニュートラル投げ→垂直ジャンプ〜ニュートラル+D→ジャンプ【A→B】Ⓙ（垂直2段ジャンプ）【B→→+B→C】

特	地上：→+A、↘+攻撃／空中：→+B
必	杖術・真鉋（じょうじゅつ・まかな）	↓↘→+攻撃・攻撃連打（地）
必	杖術・魂極（じょうじゅつ・たまきわ）	→↘↓↙←+攻撃（地）
必	獣術・陽炎（じゅうじゅつ・かぎろい）	→↓↘+攻撃（地／空）
必	鳥術・鵺鳥（ちょうじゅつ・ぬえどり）	霊鳥追従モード中に↓↓+攻撃（地）
必	鳥術・鶙（ちょうじゅつ・はいたか）	霊鳥遠隔モード中に↓↓+攻撃（地）
必	鳥術・梓弓（ちょうじゅつ・あずさゆみ）	←↓↙+攻撃（押しっぱなし）（地）
必	召喚・天狼（しょうかん・てんろう）	→←↙↓↘→+A（地）
必	召喚・玉兎（しょうかん・ぎょくと）	→←↙↓↘→+B（地）
必	召喚・鈴蜂（しょうかん・すずばち）	→←↙↓↘→+C（地）
必	霊術・朝露（れいじゅつ・あさつゆ）	↓↑+攻撃（地）
超	聖杖・真十鏡（せいじょう・まそかがみ）	↓↘→+AB同時押し（地／空）
超	鳥獣・五百重波（ちょうじゅう・いおえなみ）	↓↙←+AB同時押し（地）
超	解放・射干玉（かいほう・ぬばたま）	→←↙↓↘→+AB同時押し（地）
C	封呪・鳴神（ふうじゅ・なるかみ）	→↘↓↙←→+AB同時押し・←・↓・←・↓・←・↓・←・↓・←・AB同時押し（地）

すっごい！ひみつメモ　●なずな補足：封呪・鳴神後は、追加入力に成功すればすぐに霊力ゲージが回復する（失敗時はしばらく回復しない）。フロントステップ中にレバーを←に通さず↘に入れると、前進の勢いが残りほぼ垂直に低くジャンプする。これを使えば、昇りジャンプ【B→→+B】orⒸ遅めA獣術・陽炎など、中段から連続技に発展できる。空中投げ後は、位置が高過ぎなければ空中ダッシュB→立ちA〜で追撃が可能だ。

ユニソヌスは立ちE、しゃがみE最大タメ時、自動的にカノンが設置される属性効果。空振り時も設置されるぞ。

カノンは攻撃判定の無い円状の音波を設置する技で、5個まで設置可能。攻撃系のアルカナ技を当てると、それと同じ攻撃に変化。アクセンタスは、周囲に少しずつ広がる音波を放って攻撃。アルカナホーミング不能だが、発生は早め。エコーは地上だと斜め上、空中だと斜め下に音波を放つ。画面上下左右で跳ね返り、最初の進行方向に対して前方の画面端で跳ね返るまでは攻撃判定が無く(カノンとの共鳴は発生)、後方の画面端に着くと消滅。

ヴィーヴォはアクセンタスの強化版で、アルカナホーミング不能だが攻撃範囲が広い。カンティレーナはカノンを三つ設置。通常は目の前に斜め並びで設置するが、暗転中にBを押していると若干離れた位置に横並びで、Cを押していると遠距離にくの字並びで設置する。早いタイミングでアルカナホーミングができるので、連続技にも活用しやすい。タセットは、相手の飛び道具をすべてかき消す技だ。

アルス・アンティクアは、通常技ヒットorガード時にカノンが設置される。

アルス・ノーヴァは、カノンの共鳴効果がパワーアップ。アクセンタスはヴィーヴォ(通常版)に変化、エコーは相手を貫通しながら多段ヒットし、ヴィーヴォはダメージが大幅に上昇する。

アレルヤは音波攻撃を広範囲に放つ技で、しゃがみEなどから連続ヒット。前半部分は空中ガード不能だ。

	技名	コマンド
	ユニソヌス	立ちE、しゃがみE最大タメ時に発動
	カノン	↓↘→+E (地/空)
	アクセンタス	↓↓+E (地/空)
	エコー	↓↙←+E (地/空)
	ヴィーヴォ	↓タメ↑+E (地/空)
	カンティレーナ	↓↘→↓↘→+E (地/空)
	タセット	→↘↓↙←→+E (地)
ブラスト	アルス・アンティクア	CE同時押し(地)
フォース	アルス・ノーヴァ	ABC同時押し(地/空)
ブレイズ	アレルヤ	↓↘→+ABC同時押し(地)

カノンにほかのアルカナ技を当てるとこの通り。けん制のほか連続技にも応用できるぞ。

空中連続技中にカンティレーナを出してアルカナホーミングすれば、さらに追撃が可能。

アルカナ性能解説

花のアルカナ

カヤツヒメ

ラウンドが進んでも残り、近くに居るとゲージ増加などの効果を得られる花が特徴。超必殺技の八重紅彼岸も非常に強力だ。

Text:伝説のオタク

護りの花弁はカウンターヒットを無効化し、露華は各種E(最大タメ)ヒット時に相手のパワーゲージを吸収する。

一重咲は花状の飛び道具が停滞後に飛んでいく技で、停滞中と飛ばした後にそれぞれ攻撃判定がある。飛ばす前にレバーを上下左右いずれかに入れておくと、飛距離が伸びその方向に飛んでいく。花に嵐は、一重咲から複数の飛び道具を拡散させる技だ。

幻の花は3種類の花からランダムで一つを設置する技で、三つまで設置可能。この花は相手の攻撃などで消えることが無い上にラウンドが進んでも残り、近くに居ると下記のような効果を得られる。また、時間経過とともに成長し、段階によって効果が変化。5段階目(結実)を過ぎると効果の無い枯れ草となり、その後消滅する。摘花は効果範囲内にある花を採取する技で、近くに居る場合とは違う効果を得られる。

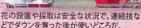
八重紅彼岸は、一定距離進んでから複数の飛び道具が拡散する技。発生は遅いものの、本体が攻撃を受けても消えず、持続時間が長いのが特徴。夢の花は幻の花とは違う花を設置する技で、一つだけ設置が可能。うつろいの光は、自分が設置したすべての花を1段階成長させる技だ。

曼珠沙華は、花の効果を得られる範囲が拡大する。効果中も、花によるパワーゲージ増加は得られる。

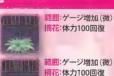
夢幻の花園は各種の花が自動的に発生し、さらに成長速度が大幅上昇。

桜守は、画面全体に攻撃判定が発生。発生が早く、連続技に組み込める。

	技名	コマンド
	護りの花弁(まもりのかべん)	被カウンターヒット時に発動
	露華(ろか)	立ちE、しゃがみE最大タメヒット時に発動
	一重咲(ひとえざき)	↓↘→+E (地/空)
	→花に嵐(はなにあらし)	一重咲存在中に↓↘→+E(地/空)
	幻の花(まぼろしのはな)	↓↙←+E (地)
	摘花(てきか)	幻の花、夢の花付近で↓↓+E (地)
	八重紅彼岸(やえべにひがん)	↓↘→↓↘→+E (地/空)
	夢の花(ゆめのはな)	↓↙←↓↙←+E (地)
	うつろいの光(うつろいのひかり)	→↘↓↙←→+E (地)
ブラスト	曼珠沙華(まんじゅしゃげ)	CE同時押し(地)
フォース	夢幻の花園(むげんのはなぞの)	ABC同時押し(地/空)
ブレイズ	桜守(さくらもり)	↓↘→+ABC同時押し(地)

花の設置や採取は安全な状況で。連続技などでダウンを奪った後が使いどころだ。

攻撃範囲と持続時間に優れた八重紅彼岸。起き上がりや各種復帰後に重ねて攻めよう。

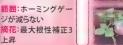
幻の花&夢の花　効果一覧

※上三つが幻の花(どれが出るかはランダム)で、最下段が夢の花で発生する花
※「範囲」は近くに居ると得られる効果、「摘花」は摘花で採取するとで得られる効果

第1段階(芽吹)	第2段階(繁茂)	第3段階(花蕾)	第4段階(開花)	第5段階(結実)
範囲:ゲージ増加(微) 摘花:無し	範囲:ゲージ増加(微) 摘花:体力100回復	範囲:ゲージ増加(小) 摘花:体力300回復	範囲:ゲージ増加(中)&ホーミングキャンセルに×が付かない 摘花:体力600回復	範囲:ゲージ増加(小) 摘花:5カウント間スーパーアーマー化(攻撃をくらうと効果消失)
範囲:ゲージ増加(微) 摘花:無し	範囲:ゲージ増加(微) 摘花:体力100回復	範囲:ゲージ増加(小) 摘花:体力300回復	範囲:ゲージ増加(中)&ホーミングキャンセルに×が付かない 摘花:ゲージ増加(中)	範囲:ゲージ増加(小) 摘花:攻撃の補正軽減(攻撃をヒットorガードさせると効果消失)
範囲:ゲージ増加(微) 摘花:無し	範囲:ゲージ増加(微) 摘花:体力100回復	範囲:ゲージ増加(小) 摘花:体力300回復	範囲:ゲージ増加(中)&ホーミングキャンセルに×が付かない 摘花:最大根性補正1上昇	範囲:ゲージ増加(小) 摘花:体力1,000回復
範囲:ゲージ増加(微) 摘花:体力100回復	範囲:ゲージ増加(微) 摘花:攻撃の補正軽減(攻撃をヒットorガードさせると効果消失)	範囲:ゲージ増加(微) 摘花:5カウント間スーパーアーマー化(攻撃をくらうと効果消失)	範囲:ホーミングゲージが減らない 摘花:最大根性補正3上昇	範囲:1カウントにつき体力300回復 摘花:体力3,000回復&最大根性補正3上昇

すっごい!ひみつメモ
- ●音のアルカナ補足:アルカナ技は全て、一度のジャンプ中に1回しか使えない。同じ技を2回出せないだけでなく、カンティレーナ→ヴィーヴォなど別の技を出すこともできないので注意。
- ●花のアルカナ補足:効果範囲内に花が複数ある場合は、重複して効果を得られる。同じく複数の花の近くで摘花を使った場合、同時に採取することはできず、最後に設置した花一つを採取する。

変更点解説

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

細かな変更点が多いペトラ。攻撃力低下が目立つものの、使いやすい技が増えているぞ。

無敵技の変更に注意

通常技はダメージの減った技が多いが、代わりに銃を使った技はガード時に体力をケズれるようになった。

立ちBとしゃがみBは相殺判定が無くなったが、動作途中から頭部のやられ判定が消失。特に、しゃがみBはしゃがみAよりやられ判定が低いので、地上戦でも活躍しそうだ。しゃがみCは前進しつつ攻撃するようになり、動作途中からやられ判定が低くなる。⬉+Cはしゃがみガード可能になったが、発生が早くなり【しゃがみC→⬉+C】といった連続技が可能に。また、ヒットorガード後は着地の硬直もジャンプや必殺技、ホーミング移動でキャンセルできるぞ。

L.G.A fire type-αは地上のエーテルストック無し版が変更され、地上の相手を浮かせられないので注意。一方、空中のエーテルストック無し版はヒット効果が通常の吹っ飛びに変化。空中連続技に組み込めば、ホーミングキャンセルから追撃が可能だ。

L.G.A combination fireは、発生が早くなったが無敵時間が消失。代わりに、あら、私としたことが……に無敵時間が追加された。前者は連続技、後者は割り込みと使い分けよう。

L.G.A charge-1は動作が小さくなった。積極的に使おう。

割り込みに使う超必殺技はこれで。空中版も無敵時間あり。

変更点解説

キャサリン京橋

各種ラリアットは調整されたが、ドリルがキャンセル可能という新たな力を手に入れたぞ。

新しい戦力に注目

⬅+Cと⬈+Cは、必殺技でのキャンセルが可能に。ヒットストップが短いので、ガードさせた後にC押しつぶしたるっちゅーねん！とⒽ（➡+D）→立ちAで、見切られにくい二択を仕掛けられるぞ。ヒット時はめっちゃ回るでラリアット！につなげられるので、見返りも増えている。

そのほか、ジャンプAの発生が早くなり、空対空がパワーアップ。また、ジャンプBも発生が早くなった上に攻撃判定が前〜下に強くなり、正面からでも跳び込みやすくなった。

弱化点を知っておこう

ラリアットぶんぶんぶん！はB&C版の発生が遅くなり、立ちAからは連続ヒットしない（立ちBからはつながる）。A版は前作通りなので、割り込みや連続技には主にA版を使おう。

主力技の押しつぶしたるっちゅーねん！は、B&C版の発生が遅くなった。ガード崩しにはA版を使い、B&C版は主に移動手段として使おう。

めっちゃ回るでラリアット！は、ホーミングキャンセルができなくなっている。割り込みや切り返しには使いにくくなっているので注意。

続けてCの技以外を出すときは、C押しっぱなしで攻撃時間を延長。

めっちゃ回るでラリアット！はアルカナ超必殺技でフォロー。

変更点解説

ゼニア・ヴァロフ

Zenia Valov

弱体化が目立つゼニアだが、まだまだ強力な技は多い。各技を使いこなして勝負しよう。

Text:ケンちゃん

征くはヴィールヒの変化

征くはヴィールヒは対打撃無敵こそ前作と変わらないが、投げられ判定が大きくなっている。また、ここからの追加技も性能が変更された。

掻き乱すパルイーフは、中段技のBが出始めから下半身無敵に。その代わり、Cは全身無敵ではなく上半身無敵になっている。状況や相手に応じて使い分けよう。また、投げ技のコーラカルを穿つ夜は、出始めから対投げ無敵が追加されている。

B掻き乱すパルイーフは腰から下にやられ判定が無いので、ほとんどのしゃがみ技をつぶせる。

そのほかの注目点

ジャンプCは発生が遅くなったので、跳び込みや空中戦でのジャンプ攻撃は、発生の早いAや前方向+B、攻撃する腕に相殺判定があるEも併用しよう。また、猛る暗きタルナーダは空中復帰不能時間が減少。ヒット後はⒽ（➡+D）→立ちBで拾おう。

エリダラーダは遠過ぎては、全体動作が短くなり使いやすく。終わりを告げるラススタヴァーニィはダメージが調整され、合計ダメージは通常版や強化版だと前作より低下、ジャスト版だと上昇している。

ラススタヴァーニィは、メーターを合わせる重要性が増した。

変更点解説

ドロシー・オルブライト

各技の性質は変わらず、全体的に強化されたドロシー。闘い方は前作同様で大丈夫だ。

Text:OYZ

主力技が少しずつ強化！

変更点のほとんどが強化調整のドロシー。通常技で注目したいのは、しゃがみAの発生が4→3フレームと早くなった点。持続時間も若干延びている。また、⬉+Cは発生が早くなり、硬直時間が短縮。アルカナフォースからの反撃を受けにくくなったほか、画面端限定の連続技が少し決めやすくなっているぞ。

細かい変更点では、立ちAの発生前後に相殺判定（ステッキ近辺）が追加されている。突進系の技を引き付けて出せば、相殺を狙えそうだ。また、立ちB、➡+B、しゃがみB、立ちCは、硬直時間が若干短くなった。微々たる変化なので実感しにくいが、立ちCはガードキャンセルからの反撃をくらいにくくなっている。

ジャンプ攻撃は、ジャンプEの発生が早くなった。長めの連続技からつないでも連続ヒットしやすいぞ。

必殺技は、グラウンド・テンの発動範囲が小さくなり、相手の背後に設置しても発動しにくい仕様に。役をそろえやすくなったので、実質上の強化点となるだろう。また、フライング・エースは、設置から攻撃判定が出る少し前までの長い間、飛び道具跳ね返し判定が追加された。

マジシャンズ・チョイスは、発生が非常に早くなった。グラウンド・テンヒット後……

確認してから出しても連続技になる。地上のA攻撃からでも連続ヒットするぞ。

すっごい！ひみつメモ ●**ペトラ補足**：前作では4フレームだったしゃがみAの発生が、本作では5フレームになっている。 ●**キャサリン補足**：めっちゃ回るでラリアット！地上ガード後のフォローには、花の八重紅彼岸、音のカンティレーナ、氷のクルディ、罰のクローフィ、水のプレプルヴィウムがオススメ。 ●**ドロシー補足**：➡+Bは、アルカナコンボで立ちBを出せるように。➡+Bと立ちBを交互に連発できるぞ。

空中サンクトゥスの変化

空中サンクトゥスは、ボタンによって軌道が変化。Aは低い軌道で目の前に投げ、地面で一度跳ねるように。Bは前作と同じで、Cはより遠くへ投げるようになった。空中連続技をジャンプCで締めつつAを出すと、相手のニュートラルダウン回避に重なる。

Aは目の前にぴんを投げる。地面で跳ねたぴんはBキリエで吹っ飛ばせるぞ。

Cで出すと、ぴんが緩やかな放物線を描きながら飛んでいく。けん制に最適だ。

Cグロリアを使おう

グロリアは、ヒット時の効果がボタンごとに変わった。Aは前作同様だが、地上で当てた場合に間合いが離れないように。Bは地上ヒット時も相手をたたき付けるように。Cはヒット時に相手が地面でバウンドするため、さらに立ちAなどで追撃できる。地上の相手には単発の⬅+CⒸ▶Cグロリアが連続ヒットするが、ほかの技から⬅+Cにつないだ場合は連続ヒットしなくなるので注意。Cグロリアは移動中に相殺判定があるため、飛び道具に合わせて使うといい。

Cグロリアは相手の飛び道具を先読みして狙っていこう。

変更点解説

クラリーチェ・ディ・ランツァ

Clarice Di Lanza

変更点の多いクラリーチェ。戦術に大きく影響する三つの技を中心に解説していくぞ。

強化点をピックアップ

ラ・カテーナは、成立時に相手のホーミングゲージを一つ、×マーク付きで減らせるように。技後に相手が壁受け身を取れば、ホーミングゲージが合計二つ減った状態になるため、その後の攻めで優位に立てる。前作同様、壁にぶつかる前に追撃すれば連続技を決めることも可能だ。

ラ・カテーナ後は、スキが減少したイル・ラピメントをキャンセルで出すのも手。ホーミングキャンセルを使わずに攻め込める。

イル・ラピメントは、硬直時間が短縮、体力吸収範囲が拡大、効果の持続時間が延長と大幅に強化され、立ち回りや連係で使いやすくなっている。本作のクラリーチェは体力が前作よりもわずかに減少しているため、この技を活用して補っていきたい。

クリティカルハートのイル・リズヴェッリオは、最初の攻撃にガードクラッシュ効果が追加された。アルカナ（雷や闇など）の設置系の技と組み合わせて使えば、回避orガードされても反撃されにくいぞ。

設置系の技と併用すれば、ガードされても体力を奪える。

変更点解説

愛乃はぁと

Aino Heart

通常技とAりぼんびーむが強化されたはぁと。より強力な連続技や連係が構築可能だ。

Aりぼんびーむに注目！

Aりぼんびーむは硬直が短くなり、当てた後ははぁと側が有利に。ヒット時はしゃがみAが連続技になるぞ。ガードキャンセル➡+Dなどで相殺されると反撃を受ける点は変わらないが、ジャンプ攻撃後や通常技キャンセルなど、適度に交ぜていくといい。

ヒット時の見返りが小さかったAりぼんびーむだが、本作ではその点が解消された。

しゃがみAなどの下段技や投げをつぶしたときのリターンが大幅にアップ！

通常技がぱわーあっぷ！

立ちA、立ちB、立ちC、➡+C、ジャンプ中⬅+B、ジャンプC、ジャンプEは、どれも攻撃判定が拡大。特にジャンプEは上方向に強くなり、空中連続技でジャンプ【A→B→⬅+B】Ⓙ▶【B→⬅+B→E】とつなげられるので、連続技のダメージがアップするぞ。

立ちCは上方向への攻撃判定とリーチが強化された。ぶんぶん振りまくれ！

すごいはーとふるぱんちは、何と発生が2フレームに！ 反撃時に活用しよう。

変更点解説

甘楽 冴姫

Tsuzura Saki

しゃがみCの細かな性能変化によって、地上戦に新しい選択肢が追加されているぞ！

強化点を活用しよう

しゃがみCは発生こそ遅くなったものの、持続時間が長くなりスキが減少。動作全体の時間は短くなったので、連続技に使ってアルカナフォースを合わせられても、発生1フレームの打撃技と3フレーム以下の投げ技以外では反撃を受けない。また、やられ判定が低くなったので、打点が高い技を避けつつ攻撃できるぞ。

フラガラッハはスキが減少し（特にA）、通常ジャンプ～2段ジャンプでの空中連続技の締めに使っても、着地前に空中ダッシュなどが可能だ。

しゃがみCはガード後五分。ここで止める選択肢もアリだ。

『すっごい！』の注意点

ブリューナクは、地上C版が空中ガード可能に。空中版は全体的に発生が遅くなり、スキが空中、動作中に着地した場合共に増えている。前作で強力だったガードキャンセル⬅+D→A空中ブリューナクは、ガード後有利ではない（五分）ので注意。

エル・イードヴァルは発生前の相殺判定が無くなり、割り込みには使いにくく、暗転後に発生の早い技でつぶされることも。連続技用と割り切ろう。また、地上のリア・ファイルは、全段相殺が起こるようになった。

地上エリア・ファイルを出すときは、相殺を頭に入れておこう。

すっごい！ひみつメモ

●クラリーチェ補足：主要技の多くが弱体化されているが、使えなくなるほどではない。基本的には前作通りの戦法で闘えるだろう。 ●はぁと補足：➡+Cは前～上に攻撃判定が大きくなり、対空技としての性能が向上している。 ●冴姫補足：しゃがみCは、攻撃持続部分をガードさせれば冴姫側が有利。発生直後をガードさせた場合は五分なので、続けてBクラウ・ソラスなどを狙うのも手だ。

変更点解説

朱鷺宮 神依

本作の神依は、C吐切の性能変化に注意。功刀はスキが小さくなったので使いやすいぞ。

Text:KYO

通常技の性能が向上

本作の神依は強化点が多いため、前作で使っていた人は問題無く動かせるだろう。ただし、C吐切の発生が遅くなり、連続技や固めに使いにくくなった点には注意。硬直時間は短くなっているので、中距離からガードさせて攻めの起点として使おう。

功刀は硬直時間が短くなり、遠距離やダウンを奪った後に使いやすくなった。また、功刀で強化した後に使える影宿と逝斬は、ダメージ補正が軽減。追撃に期待できるので、連続技の研究しがいがありそうだ。

C吐切はけん制技として使いやすい。ここから攻め込もう。

通常技では、➡＋Aの発生が4フレーム、⬋＋Aの発生が5フレームと、どちらも2フレーム早くなった。リーチは前作と同じく優秀なので、反撃やけん制に使っていこう。しゃがみBとしゃがみCは、わずかだが持続時間が長くなっており、相手の起き上がりに重ねやすくなったぞ。

功刀の硬直時間が短くなったので、レバー入れ投げを決めた後に使えば、しゃがみBや逝斬などで起き攻めが可能だ。

立ちCと苦無に注目!

まず通常技の弱化点だが、しゃがみCは発生が遅くなりスキが大きくなったため、アルカナフォースを合わせられると発生2フレーム以下の打撃技で反撃される。ジャンプEは発生が遅くなり、空中連続技に組み込みにくいので注意。また、しゃがみBは前進距離が短縮されている。

一方、立ちCの発生が早くなり、前進距離が延びるうれしい強化点も。A攻撃から連続ヒットするので、フロントステップ～【しゃがみA→立ちC】などで、固めつつ連続技を狙えるぞ。

必殺技では、飯綱落としの術がダウン回避可能になるという痛い変更点が。半面、苦無の空中での硬直時間がかなり短縮され、中空程度で出しても着地前に行動が可能となった。これでけん制しつつ、2段ジャンプやホーミング移動で攻め込もう。

そのほか、このはすべしゃるは持続時間が短縮されているが、空中復帰後を狙うなど今まで通りの使い方が可能。気にせず使っていこう。

立ちCはA攻撃からでも連続技に。ヒット時は確認してA滝登りなどにつなぐのが理想だ。

隼蹴りは発生が早くなり、攻撃判定が左右に拡大された。奇襲に使いやすくなったぞ。

変更点解説

春日 舞織

舞織、小糸、小唄、鼓音全員に変更が加えられ、より幅広い戦略が可能になっているぞ。

Text:伝説のオタク

四姉妹の変更点をチェック

立ちAとしゃがみAは、連打キャンセルが調整された。空振り時は連打できなくなったが、連打の間隔が短縮されたので、相手を固めつつヒット確認がしやすくなったぞ。⬋＋Bは硬直時間が長くなったが、相殺判定が拡大してつぶされにくくなった。

フロントステップから密着して立ちAを出せば、5発当ててもまだこの間合い!

⬋＋Bのお札を構えるモーション中は、全身が相殺判定で包まれているぞ。

街風駆けは、舞織の軌道が高くなり硬直時間が短くなったので、着地する前に行動可能となる。Cは発生が遅くなったが、ガードクラッシュ効果が追加されたぞ。また、空中の飛計路翔けは発生が早くなっている。

そのほか、各種神来社の矢は神座を除き、ダメージが上昇している。

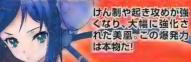
C街風駆けを至近距離で出せば、ヒット時、ガード時共に雪花の舞で追撃可能。設置系のアルカナ技と併用するのも強力だ。

すっごい! ひみつメモ

●神依補足：一部のキャラには、レバー入れ投げ後にその場から昇り逝斬が届く。しゃがみBとの二択が強力だ。 ●このは補足：ジャンプEの発生が遅くなっているので、空中連続技は～➡+BⒿ【A→B】Ⓙ【B→E】ⒸC飯綱落としの術に変えよう。 ●舞織補足：各種神来社の矢は連続技の最初に決めた際のダメージ補正が重くなっているが、ほとんど気にならない変更点だろう。

変更点解説

Text:がーくん

目玉は天部仙掌！

しゃがみBは攻撃判定が腕の下まで拡大しており、足払い系の技に打ち勝ちやすくなった。しゃがみCは発生が早くなったので、リーチの長い下段のけん制技として使える。

白虎崩虔は発生が早くなり、移動距離が伸びてダメージ増加と大幅強化。中～遠距離からの奇襲に使い、A＆B版は入れ込みのⒽ（⬊＋D）→立ちA～やヒット確認からの四聖王道につなごう。C版は相手を壁に吹っ飛ばすが、遠めからヒットさせた場合でも、ドゥエーリ（罰）やミルワール（魔）などを使えば追撃可能だ。

天部仙掌は、2段目がヒット時ダウン回避不能となった。ただし、2段目がダウン追い打ちになるとダウン回避されるので注意。空中の相手が自分と同じ高さ～高い位置に居る状態で決めれば、2段目が空中ヒットしやすい。空中連続技の締めをジャンプEⒿ天部仙掌としたり、地上の相手にAorB青龍亢山ヒット確認から決めると簡単だ。跳び退き後の着地硬直を➡＋Dでキャンセルすれば、大幅に有利な状態で起き攻めできるぞ。

高度に関係無く、写真のような位置関係で天部仙掌を当てると2段目が空中ヒット。

2段目後の着地硬直は、ホーミング移動やアルカナ超必殺技でキャンセル可能。

ホーミングキャンセル（➡＋D）後は、しゃがみE（最大タメ）がヒットするほど有利だ。

変更点解説

機動力がさらにアップ！

アクセルスライドは動作全体が短くなり、攻撃を受けてもカウンターヒットにならなくなった。また、通常技を当てた後ヒットストップが解ける前にコマンド～ボタンずらし押し（スピードブレードなら⬇⬊➡＋C～Bずらし押し）を先行入力しても、最速の派生技を出せるように。連続技が簡単になったのがうれしい。

アクセルスライド（⬇⬊➡版）からのハイプレッシャーは、硬直時間がやや長くなったものの、攻撃判定が追加された。ガード後の状況は五分なので、連係や奇襲に使えるぞ。

ウォールステップは壁到達から三角跳びまでが素早くなり、スクリューエッジやヒールカッターにもより早く移行可能に。また、前述の派生技二つは地上版と別扱いになったので、着地後に再度それらを出せるぞ。

ナイトストリームは、最初の突進と前方に突き出す手に攻撃判定が付いた。どちらも、当てた場合はアルカナ超必殺技でキャンセル可能だ。

アクセルスライド（⬇⬊➡版）～ハイプレッシャーは、しゃがみBの先端からでも連続技になる。

ナイトストリームは、空中復帰不能時間の補正や突進の軌道次第でコウモリまで連続ヒット。

変更点解説

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

Lieselotte Achenbach

通常技、必殺技共に変更点が多いリーゼロッテ。強化点と仕様の変更点をチェックせよ。

さまざまな強化点

通常技では、立ちAとジャンプAの硬直時間が短縮され、しゃがみAは発生が4フレームと早くなった。また、人形分離時の➡＋Cは出始めから空中判定かつ下半身が無敵となり、各種補正値も軽減されている。

アンファルの時は今はダメージが増加し、次のマーキング行動に移行するまでの時間が短縮。ゲシクに背く血の楔は、硬直時間が大幅に短縮。紅きメツェルンに染まる闇は根本の攻撃判定が上下に拡大され、発生が早くなり空中ガード不能になった。

人形分離時➡＋Cは低位置への攻撃や投げではつぶされない。

バーレの仕様変更

バーレは軽やかには、マーキングがある状態でも人形が次の行動に移る前に回収可能となった。その場合、Aはマーキングが消え、BとCはマーキングが残る。Cは、人形の行動を強制的に中断させる効果もあるぞ。

狂おしきベレン中にCバーレは軽やかにを使うと、動作を中断して戻ってくる。戻り切る前にCを離せば、再度狂おしきベレンへ移行。

変更点解説

安栖頼子

Yasusumi Yoriko

得意の遠距離戦がより強化された頼子。強化中の動きをどうするかが課題となりそうだ。

Text:OYZ

もう飛び道具は怖くない！

強化点は大きく分けて二つ。一つは、多くの通常技に飛び道具跳ね返し判定が付いたこと。活用できそうな技は、⬊＋A、しゃがみB、➡＋B。⬊＋Aは斜め上80度、しゃがみBは斜め上30度ほどの角度に、➡＋Bはほぼ真横に跳ね返す。相手の動きに合わせて使い分けると良さそうだ。

もう一つは、ボタン押しっぱなしで変化する技や⬈or⬇or⬊＋Cの強化。⬊＋Aは連打キャンセル可能で、タメ版は攻撃判定が拡大＆硬直時間が短縮。立ちC（タメ版）は、攻撃判定が大幅に拡大したので、先読み気味に使ってけん制しよう。⬈or⬇or⬊＋Cも攻撃判定が拡大。さらに⬈＋Cは硬直時間が短縮され、アルカナフォースを合わされても反撃されにくくなったぞ。ただし、判定や硬直の面で強化された技の多くは、攻撃と同時にやられ判定も前に出たり、戻り際にやられ判定が残る。なるべく空振りしないように使いたい。

弱体化されたポイントは、古のタリズマン。パワーアップ中の必殺技のゲージ増加量が減少し、襲い来る地獄の制裁の連続入力は、空中A版を出す場合でも前の襲い来る地獄の制裁の攻撃直後のみとなった。

古のタリズマンを安全に作る方法は、効果時間が通常の古のタリズマンと同じに。

強化版の噴き上がる奈落の苦悶はスキが増えたが、攻撃回数と攻撃判定が強化。

すっごい！ひみつメモ ●**リリカ補足**：アクセルスライド（⬇⬋⬅版）からのハイプレッシャーは、硬直時間が前作と同じ（一応攻撃判定は追加されている）。通常技のスキ軽減にはこちらを。 ●**リーゼロッテ補足**：紅きメツェルンに染まる闇は、しゃがみCⒽ（➡+D）→➡+BⒸマーキングなどから連続ヒットさせられる。 ●**頼子補足**：ジャンプ中⬇or⬈+Cにも、飛び道具跳ね返し判定が追加されている。

変更点解説

打撃技の強化で、中距離のけん制能力が増したきら。投げ技の弱体化をフォローしよう。

本作では打撃技重視!?

通常技の強化点が目立つきら。注目したいのは、➡＋Cの硬直時間が短縮された点。リーチが長く空中ガード不能なのはそのままに、ガードされても有利になった。また、しゃがみCは前進しつつ攻撃するようになり、より遠くまで届くように。どちらも、中距離のけん制で活躍しそうだ。

必殺技では、きら様ドライバーのダメージに変更がある。Aが減少、Bが微減少、Cが微増加だ。フライングきら様ドライバーは、ボタンによって性能が変化。Aは発生が3フレーム、持続時間が1フレームで、B→Cの順で発生が遅く、持続時間が長くなる。相殺後はA、空中復帰後などを攻める場合はCと使い分けよう。そのほか、大道寺バンカーバスターのAは出始めから相殺判定があるように。Bは前進中足元が無敵になった。

立ちCは空中ガード不能に。元々出始めから相殺判定があるので、近距離戦で活躍する!?

しゃがみCは先端ヒット時を除き、ダウン追い打ちで再度のしゃがみCが決まる。

Aきら様ドライバーのダメージ。キャラ名の1文字分くらい威力がダウンしている。

変更点解説

注目の変更点は、立ちCと地上版エクスカリバー。攻撃力の高さはもちろん健在だ。

大剣術がパワーアップ!?

ジャンプBは根元の攻撃判定が下方向に拡大され、自分より低い位置に居る相手に当てやすくなった。立ちCは発生が早くなり、立ちAからでも連続ヒットするように。また、ボタン押しっぱなしでタメることが可能になり、最大までタメると中段判定になる。最大タメ版は通常版よりダメージが大きく、より早いタイミングでキャンセルができるぞ。

地上版エクスカリバーは、動作後半の倒れる部分がダウン扱いになったため、ガードされても手痛い反撃を受けにくくなった。

立ちC（最大タメ）ヒット後は、グランディバイドやゲイボルグが連続技に。間合いが近ければAロンゴミニアトもつながるぞ。

前作では手痛い反撃を受けたエクスカリバーだが、本作の地上版は倒れ込んでしまえばダウン扱い。リスクが低下している。

変更点解説

主力技の弱体化が目立つものの、強化されてた技も多い。新しい闘い方を模索しよう。

多くの技を使いこなそう

ジャンプ攻撃はすべて変更され、主力だったCは発生が遅くなり3段技となった上、背後側の攻撃判定が大きく縮小している。一方、AとBは発生が早くなり、特にBは持続時間が延長かつ攻撃判定が上下と後ろに拡大されたので使いやすい。また、Eは発生前から足元とマーリン部分に相殺判定が追加されているぞ。

➡＋攻撃、⬈＋攻撃、ジャンプ中➡＋攻撃は、持続時間が延び硬直時間が短縮された上、攻撃判定が少しずつ拡大するようになった。けん制に、連続技に、固めにと大活躍するぞ。

必殺技では、そのきらめきはスターライトの出始めからある相殺判定の持続時間が減り、スキが着地前、動作中に着地した場合共に増加。あなたに贈る幸せのかたちは当て身判定の持続時間が短縮されたが、飛び道具跳ね返し判定の持続時間は延長。お願い私をつかまえてはホーミングキャンセルできなくなったが、Aの動作が非常に早くなっている。

このまなざしはムーンライト（➡⬇⬊版）は、出始め～発生後に無敵時間が追加され、攻撃判定が拡大。乙女心は不安定なの！は地上ガード可能となったが、発生がかなり早くなった。

しゃがみCは発生が早くなり、B攻撃からでも連続ヒット。ヒット後は……、

やはり発生が早くなった⬈＋Cが連続技に。さらに立ちCなどで追撃が可能だ。

すっごい!ひみつメモ ●きら補足：➡＋Cを近めでガードさせた後は、立ちBや立ちCを出せばジャンプで逃げた相手にヒットする。コマンド投げを交えて強気に攻めよう。 ●アンジェリア補足：⬈＋攻撃は空中連続技に組み込みやすく、画面端なら空中の相手にフロントステップ～【立ちB（1段目）→⬈＋C】を複数回決めることも可能。あなたに贈る幸せのかたちは、1度のジャンプ中に1回しか出せなくなっている。

『すっごい!』の注目アルカナは?

既存キャラクター以外の変更点

ここでは既存アルカナの変更点と、各キャラ&各アルカナの基本能力を一挙掲載! 前作で使いにくかったアルカナでも、再度研究してみよう。

既存アルカナ変更点

アルカナの変更点は右にまとめた通り。基本能力の変更点は割愛してあるので、次項の表を参照してほしい。以降、変更されたアルカナ技の中で注目のものをピックアップして解説しよう。

●エムローン エナッド(雷):発生が8フレーム→3フレームと大幅に強化。アルカナホーミングができなくなったので追撃は狙えないが、ダメージが上昇しているので連続技用として役立つ。

●禁断の実と花(樹):発生が18フレームと早くなり、C系の攻撃から連続ヒットするように。ただし、ダウン追い打ちでヒットさせた場合はダメージ無し。

●ヴェロクス(風):空中の⬇+Dで急降下する属性効果。発生が早くなり、ジャンプ攻撃とこれで着地→下段技による二択が見切られにくくなった。

●ミルワール(魔):暗転するまでが早くなり、連続技に組み込みやすくなった。さまざまな状況&技から追撃を狙えるので、研究しがいがあるぞ。

●プレプルヴィウム(水):技が発動すれば、必ず水玉が発生するように。また、アルカナホーミング可能なタイミングが非常に早くなったので、連続技の途中に出しつつさらに追撃を狙うことも可能。

アルカナ	変更点
聖	ジャベリン、ファランクスが進行方向と逆の画面端では消えないように
磁	ピュラクスの被カウンターヒット判定が消失/ポイエイン、プロクレーシス、メランコリアの引き寄せ能力が増加
氷	リィザの加速が上昇、最高速度が低下/クルゥアが空中でも使用可能に/クルディのAHタイミングが早く、硬直が短く
鏡	スペクルムの発生が早く、硬直が長く、持続が短く、AHタイミングが早く、持続終了まで消滅までの時間が長く、持続中何回でも相殺に/プリズマの発生が早く
罰	技変更点無し
罪	ザサーダの待機中の判定が拡大、ダメージが増加、相殺不能に、攻撃判定が拡大/ボーリ、スリオーズィ、クローフィの方向転換が1回増加、方向転換の範囲が拡大
愛	ロズ スフェラのAHタイミングが遅く、硬直が増加/トリス スフェラのAHタイミングが遅く、硬直が増加、ダメージが減少/ウラニオ トクソのダメージが減少、各種補正が重く
雷	クリィーオフの手元部分の判定が拡大/エムローン エナッドの発生が早く、硬直が短く、ダメージが増加、AHが不可能に
時	無量光の意のAHタイミングが早く、攻撃判定が拡大、ヒットストップが変更、硬直が減少
樹	禁断の実と花の発生が早く、持続が短く、ダメージ中の相手にヒットするように
土	開地門の補正が重く/開天府 滅鬼陣のヒット時のダウン時間が短く
火	火仙弋、火攻焔、火孔覇のダメージが増加
風	ヴェロクスの発生が早く/シキリスの戻りの弾速が低下/ヴェルテクスが1度のジャンプ中に1回のみに/ファルクスの硬直が増加
闇	技変更点無し
魔	ミルワールの発生が早く/アンプワゾネのAHタイミングが早く、持続が長く
水	プルヴィアの発動が早く、AHタイミングが早く、水玉のやられ判定が拡大/カタラクタのガード、ヒット時にスロー効果が追加/プレプルヴィウムの発動が早く、AHタイミングが早く
鋼	クリオドゥースのAHタイミングが遅く/ディカイオーシスのAHタイミングが早く
光	ジャッジメントレイが1度のジャンプ中に1回のみに/ロイヤルオプティクスのAHタイミングが早く/アルカナフォース中のインペリアルディヴィジョンの攻撃回数が増加

※AH=アルカナホーミング

ゲームシステム&基本能力変更点

「防御力」は自キャラの体力に加算される補正、「攻撃力」は相手キャラの体力から減算される補正で、基本値の26,400+これらの補正が開始時の体力となる。

「根性敷居値」と「最大根性補正」は、残り体力によるダメージ軽減補正の数値。補正値は残り体力が「根性敷居値」を切ると0%からスタート、体力が減るほど大きくなり、体力ゼロの時点で「最大根性補正」の値に。この補正値分、ダメージが軽減される仕組みだ。

ホーミングゲージ回復速度は、ゲージがたまるスピード。×印が消えるまでの時間は全アルカナ共通だ。

なお、文字の色は前作からの変更を表し、強化されたものは青字、弱化されたものは赤字で記載している。細かく変わっているのでチェックしておこう。

各キャラの基本能力

	防御力	根性敷居値	最大根性補正
あかね	792	20%	60%
なずな	-1056	70%	25%
[illegible]	-528	60%	25%
キャサリン	2112	50%	25%
ゼニア	528	40%	35%
ドロシー	-792	40%	30%
エルザ	528	30%	35%
クラリーチェ	-1848	40%	45%
はぁと	0	40%	30%
冴姫	0	50%	25%
神依	-1056	45%	40%
このは	-792	50%	25%
舞織	1320	30%	30%
美凰	1584	45%	20%
リリカ	-264	45%	25%
リーゼ	-1056	70%	20%
頼子	1056	30%	35%
きら	1848	45%	30%
フィオナ	1056	55%	25%
[illegible]	-792	30%	40%

各アルカナの基本能力

アルカナ	攻撃力	防御力	アルカナフォース発動中			パワーゲージ増加量補正			ホーミング回復速度	ブラスト効果時間
			攻撃力補正値	防御力補正値	ゲージ減少速度	攻撃時	ガード時	被ダメージ時		
[illegible]	0	-792	100%	103	150	90%	60%	80%	90	300
[illegible]	-264	-1320	90%	100	200	85%	40%	40%	100	300
[illegible]	264	-3432	103%	107	140	90%	75%	110%	100	300
[illegible]	0	792	100%	103	200	90%	75%	110%	80	300
[illegible]	0	-528	103%	100	160	100%	90%	85%	95	360
[illegible]	-792	-792	90%	90	100	85%	85%	85%	105	480
[illegible]	1056	-1584	112%	88%	160	115%	75%	35%	100	360
[illegible]	0	528	100%	105%	140	80%	90%	150%	90	360
[illegible]	0	0	105%	105%	160	100%	100%	80%	100	360
[illegible]	0	-1584	108%	102%	180	80%	100%	90%	90	420
[illegible]	0	-1320	100%	100%	180	85%	80%	90%	45	360
[illegible]	0	-1848	103%	100%	220	100%	120%	20%	100	300
[illegible]	-528	1320	100%	130%	220	70%	120%	110%	30	240
[illegible]	792	-792	110%	90%	200	105%	50%	60%	90	300
[illegible]	-792	-2112	100%	90%	160	80%	90%	80%	110	480
[illegible]	0	-1056	100%	105%	200	85%	90%	95%	80	420
[illegible]	0	-264	103%	103%	180	100%	95%	95%	100	300
[illegible]	0	264	103%	103%	100	100%	80%	90%	95	360
[illegible]	528	528	130%	130%	200	0%	120%	120%	100	480
[illegible]	-528	-1584	95%	95%	150	100%	75%	50%	105	180

すっごい! ひみつメモ ●既存アルカナ変更点補足:氷のリィザは、フロントステップが変化する属性効果。前作では初速の遅さがネックとなり使いにくかったが、本作ではそれが解消されている。光のロイヤルオプティクスはアルカナホーミング可能なタイミングが早くなったので、しゃがみCⒸ▶ロイヤルオプティクスⒽ▶(➡+D)→立ちAなどと、連続技に組み込むことも可能だ。

すっごい!? アルカナSIGNALS!

『すっごい！』に合わせてプチ新生しました当方。今月も私、兵藤がお送りします！ リニューアル記念に新企画も始まりますよ!!

エクサム公認!! 今月のぴろりん♪占い

あかね＆なずなはもちろん、霊鳥のふすみも加わったコイン投入時の「ぴろりん♪」。もしはぁとの声だったら、今日のあなたは愛情が満ち満ちています。きっとはーとふるな出会いが待ってます！ ラッキーアイテムはリボン！ 持っているだけでもOKです！

アルカナGALLERYS！ スペシャル

すっごい！ 転校生ウェルカムの巻

今月のイラスト投稿は、新聖女の犬若姉妹が圧倒的多数でした！ つきましてはここに緊急特番、あかねさん＆なずなさん密着大特集をお届け致します！

（東京都 QQQ君）☆ご本人のみならず、霊獣の迫力にも注目。勝ちポーズでは可愛い一面も見られますが!

（北海道 すぎもとケンシロウ君）☆姉妹での投稿率は、お姉さんがやや多め。やはりこの迫力の美脚がカギでしょうか!?

（鹿児島県 ATSUTO君）☆移動と攻撃が一体の足技は、まさに疾風！風を感じさせる、あの躍動感が魅力です。

（大阪府 宵月紫董さん）☆お互い素直じゃないですが、本当は仲良し!? お二人の仲むつまじさは、ゲームにてご確認を！

（神奈川県 モーケー君）☆ノン靴下という、かつてないおみ足！ 対戦中見とれていると、蹴り上げられますよ。

（福島県 深月君）☆言われてみれば、高等部の活躍がじわじわと!? 中等部、小等部の方々も負けじとご健闘を！

『アルカナ2』ムックアンケート集計結果発表!!

長らくお待たせ致しました！ 『アルカナハート2』ムック下巻アンケートハガキの、「家族にするならどのキャラクターがいいですか？」との質問の集計結果、ここに発表させていただきます！

家族にしたいキャラクターNo.1は、僅差ではぁとさんに決定！ さらに希望の家族関係についても別途集計し、理想の家族像も判明しました。この一家、サ●エさん一家をも超える理想家族では!?

家族にしたい聖女ランキング！

順位	キャラ	得票率
1位	はぁと	14.7%
2位	このは	13.8%
3位	アンジェリア	12.6%
4位	フィオナ	10.5%
5位	舞織	8.4%
6位	クラリーチェ	7.8%
7位	冴姫	6.9%
8位	エルザ	6.3%
9位	キャサリン	5.7%
10位	ドロシー	4.8%

理想のアルカナ家族像……？

続柄	キャラ	続柄	キャラ
妻	舞織	姉	アンジェリア
義姉	クラリーチェ	姉	エルザ
妹	このは	姉	冴姫
妹	ドロシー	姉	はぁと
妹	フィオナ	従姉妹	キャサリン

投票者からの心の叫び

●はぁと：娘といいたいところだけど、姉だと楽しくなりそう。（埼玉県 ナレ君） ●このは：めっちゃかわいい！（東京都 はさみ君） ●アンジェリア：良くも悪くも退屈しなさそう。（千葉県 キス井リロード君） ●フィオナ：ドジされても笑って許してあげたい。（岐阜県 長良川広久君） ●舞織：妻でも妹でもいいから、とにかくご飯作って！（兵庫県 清光君） ●番外編・ミケ（1票）：ヒミツ。（神奈川県 あんどれ@超儀式少し弱くして君）

グッズ投票バトル開始！ 製品化するのはどちら!?

このはリバーシブルぬいぐるみに続く癒し系新商品として、現在下で紹介しております二つの案が火花を散らしています。しかしどうにも企画会議では雌雄が決しないとのことで、ここは読者の皆さんの投票に頼らせていただくことになりました！ 無論、敗れた方は残念ながら商品化ならず!! 真剣勝負のグッズ化対戦に、ぜひあなたの清き一票を！

『2』の制服版変わり身このはさんと、本作のひそかなアイドル・マーリンさん！ ぬいぐるみ化するのは一体どちらでしょうか!?

投票におけるルール

投票は各月末を締め切りとし、毎月お一人様一票のみ有効。一度投票された方でも次回締め切りでは再度投票可能です。投票はアンケートハガキや、当コーナー宛の投稿などに書き加えてお送りください。第一回締め切りは、11月28日（金）必着！ 応援投稿イラストなどもお待ちしております！

『アルカナ』の聖女がついにプライズ化！

各種グッズがイベントで販売されてきた『アルカナ』シリーズですが、ついにアーケードのプライズが登場！ 対戦後のお帰りの際などに、ぜひゲットしてください。どんなグッズか気になる人は、今すぐP152へ！

すっごい！ ひみつメモ 「すっごい!?アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！ 上記グッズバトルへの投票もこちらへ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係 Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

本格稼働開始!!　新たな闘いに挑め!

MELTY BLOOD Actress Again

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

稼働からまだ日が浅く、手探り状態が続いている「MBAA」。今回は、特に変わったシステム周りと、全キャラクターの攻略を網羅。これから始める人は必ずチェックしておこう!!

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年9月
■使用基板：NAOMI

用語	略称
ブローバックエッジ	BE
アークドライブ	AD
アナザーアークドライブ	AAD
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
クイックアクション	QA
クレセントムーンスタイル	クレセント
フルムーンスタイル	フル
ハーフムーンスタイル	ハーフ
キャンセル	Ⓒ
ジャンプキャンセル	ⒿⒸ
EXキャンセル	Ⓔ

システム攻略

MBAAの新要素をチェックしておこう!

ジャンプの着地するときと、めくり攻撃をガードする瞬間は対戦でよく起こる状況だが、前作とは異なる部分が多い。変わった部分をチェックしておこう。

Text:ゆきのせ

着地硬直の駆け引き

本作はジャンプ攻撃を空振りした後、着地時にスキができる。通常のジャンプやハイジャンプには硬直はできないが、空中ダッシュ後には技を出さなくても長時間の着地硬直があることを覚えておこう。

空中戦は重要だが、着地の瞬間は必ず存在するので、いかに着地を狙うか、狙われないように着地するかの動きが重要になる。

特にジャンプを潜られた際などは着地の硬直が狙われやすい。このような場合には、空中ダッシュや2段ジャンプで着地のタイミングを変えよう。空中の相手を追い掛けるときは、相手が空中ダッシュと2段ジャンプを使ったかチェックしておきたい。また、ジャンプを潜られたときなど、相手に背面を取られたときは、右記の背面ガード現象が起こる。

ジャンプ攻撃を出した後には硬直があるので、相手の近くに着地してしまうと……。

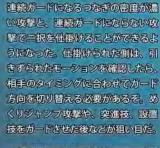
着地の硬直を狙われてしまい、手痛いダメージを受けてしまうことがある。

着地を狙われた場合は、空中ダッシュや2段ジャンプで、着地時点をずらしていこう。

ジャンプをされた側は、相手の動く方向を読んでダッシュなどで追い掛けていこう。

背面ガードへの対処

今作からめくり判定の技をガードした後、後ろを向いたまま相手の方向に引きずられることがある。この状態になると、ガードの硬直が解けた瞬間に振り向きモーションが発生する。この瞬間は、「相手方向へとレバーを入れないとガードができない」状態になる。振り向く瞬間は3フレームあり、この間に攻撃を当てれば簡単にガードを揺さ振れる。

仕掛ける側は、めくり攻撃の後は、連続ガードになるつなぎの密度が濃い攻撃と、連続ガードにならない攻撃で二択を仕掛けることができるようになった。仕掛けられた側は、引きずられたモーションを確認したら、相手のタイミングに合わせてガード方向を切り替える必要があるぞ。めくりジャンプ攻撃や、突進技、設置技をガードさせた後などが狙い目だ。

めくり攻撃後に相手が自分の正面に落ちないときがある。続く攻撃が連続ガードだと……。

相手方向に自分が振り向かず、引きずられる。この後は、必ず振り向きモーションが発生する。

ガードが解けた瞬間に、写真のような振り向きモーションが発生する。ここを狙えば……。

任意のタイミングでガードを揺さ振れる。写真のときのガード方向は◆方向だ。

新システム追加:フルでは、MAX時の攻撃中にABCを同時押しすることで、イニシアティブヒートを使える。これは、攻撃モーションをキャンセルしつつヒート状態へ移行できるシステムだ。連続技を伸ばしたいときや体力回復を狙いたいときなどに使える。また、クレセントとハーフは空中で避けを出せる。一瞬浮き上がるので着地の硬直を狙われた際や、相手の上を取るのに使えるぞ。

対戦攻略

リーズバイフェ

盾の騎士は攻守一体、けん制が要。三つのスタイルを使いこなし、臨機応変に戦え！

Text：めんま

各スタイルでの立ち回り

リーズバイフェは機動力が低く、自分から相手に接近するのが難しい。しかしそれを補うように、横方向へ強い多彩な必殺技と、リーチと判定に優れた優秀な通常技がそろっているので、じっくりと闘っていこう。

クレセントはほかのスタイルに比べてけん制能力が低いため、相手に接近して闘う必要がある。相手の上をとって、早めのジャンプCをかぶせるようにして跳び込みから近付いていこう。接近できたら、中段技のBE➡＋Cと、似たモーションで下段のBE➡＋Bでガードを揺さ振ろう。機動力の低さは、リスト・ピッツィカートで補う。盾部分にガードポイントがあり、早めに出して対空に使えるほか、相手の下をくぐることができ、画面端からの脱出に使える。また、守勢時にはガードキャンセル技のリスト・ボルタートを積極的に狙っていこう。発生前に無敵が切れるので、相手のC攻撃などスキの大きい技に合わせる必要はあるが、サーキットブレイク効果が付く。

ハーフのジャンプBは判定が横方向に長い上に、持続が長いため、非常に優秀なけん制技となる。これを振り回して、相手に近寄らせないように立ち回ろう。空中でこの技がカウンターヒットしたら、しゃがみC→立ちCから空中コンボだ。拾いが間に合わないときには、地上受け身狩りとダウン追い打ちの二択を迫ろう。地上戦では、リーチが長くジャンプ防止にも使いやすい立ちBのけん制が強力。立ちBを出す際にはレバーを斜め前方向に仕込んでおき、ヒット時は空中コンボ、地上ガードされていたら立ちCにつなぎ、リバースビートから再度固めていこう。

フルはリバースビートを使った固め継続はできないため、➡＋Cを主体とした近距離でのラッシュを仕掛けよう。➡＋Cはためると中段になる上、前進距離も長く、ガードされても有利になる技である。密着で➡＋Cをガードさせたら、再度しゃがみA×→しゃがみC→➡＋Cなどで固め直していくといい。ガードゲージ減少値が高いので、ガードクラッシュも十分射程圏内だ。対空にはしゃがみBが有効。レバーを上方向に入れ込んでおけば、ヒット時はジャンプキャンセルからコンボ、相殺時は着地した相手に跳び込むことが可能。

ハーフでは固めでゲージをMAXにしたら、強引に必殺技で突っ込んでいこう。

安易な固めは、狙いをすましてガードキャンセルでお仕置きだ！

➡＋Cの先端にはやられ判定が無い。五分以下の状況からでも強引に振っていける。

背面ガードを利用した崩し

全スタイルのジャンプC、クレセントのジャンプBはめくり性能に優れている。単純なめくりだけではなく、背面ガードを利用した崩しを狙うことができる。特に、クレセントでは投げからダッシュジャンプC→ジャンプBをめくり気味に重ねて、裏に落ちてからしゃがみAにつなぐことで、容易この状況を作り出せる。ハーフでもレンなどの背の低いキャラにはダッシュジャンプC→しゃがみAから背面ガードが起こせるぞ。

投げからダッシュジャンプCにつなげて裏を取れば最速のしゃがみAは背面ガードに……。

遅めに重ねれば振り向き時の逆ガードを狙える。タイミングを適度に変えていこう。

①［しゃがみA×2→しゃがみB→立ちC→しゃがみC］(C)Aリスト・スタッカート(JC)［B→C］(JC)［A→C］(C)空中投げ

②［しゃがみA×2→立ちA→立ちB→立ちC］(C)AorCパイル・アルカート

③（ハーフ、画面端）［しゃがみA×2→しゃがみB→立ちC→しゃがみC(C)Bリスト・スタッカート］(JC)（垂直ジャンプ）→［C→➡＋C］→着地→垂直ハイジャンプ→［A→C］(JC)［A→C］(C)空中投げ

④（ハーフ、画面端、MAX状態）リスト・モーデント→リスト・モーデント→➡＋C(JC)ジャンプC(JC)ハイジャンプ［B→C］(C)空中投げ

⑤（フル、MAX状態）［立ちA→立ちB→➡＋B→立ちC］→イニシアティブヒート→［立ちB→立ちC］(C)正式外典

①は全スタイル共通の基本コンボ。②はフルムーン用。空中投げで締めるよりも状況がいい。③は画面端専用。Aリスト・スタッカートにすれば、クレセントにも応用可能。⑤は開放キャンセルを利用したコンボ。赤ダメージを回復しつつ大ダメージを与えられる。

壁バウンド後の拾いは最速を意識しよう。空中投げで締めずに受け身を攻めるのもアリ。

MBAA 辞典 リーズバイフェ記事内コマンド：リスト・スタッカート（↓↙←＋攻撃）、リスト・ボルタート（攻撃ガード中→↘↓↙←＋攻撃）、リスト・モーデント（→↘↓↙←＋攻撃）、パイル・アルカート（↓↘→＋攻撃）、正式外典（←↙↓↘→＋C）。

対戦攻略

ロア

非常にクセの強いロア。まずは手軽に背面ガードにいけるB瞬雷を使えるハーフがオススメだ！

Text：しげ

各スタイルの立ち回りについて

このキャラで一番強いスタイルは恐らくハーフであろう。ハーフがシステム的に強い、という点もあるが、必殺技と特殊技の性能が比較的分かりやすく、使い勝手がいい。

B雷針・砌の電撃はけん制はもちろんのこと、対空としても比較的優秀で、さらに空中ガード不能という強みがある。カウンターが取れれば、そこからコンボにも持っていける。EX雷針・砌蝮はゲージを使い、連続して電撃を出すのだが、こちらも空中ガード不能な上に威力が高く、ガードされたときでも大幅に有利になるので攻め継続にぴったりだ。

A瞬雷の突進は発生前には無敵は無いが、移動中の消えている間は無敵でガードされても反撃されづらい。B瞬雷に至ってはガードさせて有利になる。セブンス・ヘブン（原罪）はゲージを使い、ヒット時は地上・空中の受け身が不能となり起き攻めが仕掛けられる。しかし攻撃判定発生前に無敵は無く、その上発生も遅い。相手が飛び道具を出したところに合わせるか、もしくは起き攻めを仕掛けたいときのコンボパーツに使おう。

特殊技の➡＋Cはヒット・ガードを問わずジャンプキャンセルが可能なので、攻め継続に一役買ってくれる。ビートエッジなど固めの最後には➡＋C→低空空中ダッシュで攻め継続か、➡＋C→B雷針・砌でジャンプや暴れをつぶしにいくといいだろう。

ハーフ以外のスタイルはクセが強い。フルは画面端に向かって投げた後にしゃがみAで拾って、全キャラに対して空中コンボへと持ち込めるので投げのリターンが高い。そして砕き昇雷に無敵があるので切り返しが強い。さらに雷蛇鬼流祭でゲージを使うものの、無敵状態で空中ガード・シールド不能の電撃を自分の周りに出せるのでストロングプレイができるスタイルとなっている。クレセントは設置技や雷ゲージなどの必殺技があり可能性を秘めている。これからの発展に期待したい。

クレセントの雷ゲージ

数が大きいほど必殺技の威力が上がり、追撃可能になる、サーキットブレイクを発生、相手をサーチするなどの効果が付く。Aで1ずつ、Bで3ずつゲージをため、Cで発動するのだが、AとBでも数値で効果が変わるぞ。

クレセントの数秘紋・積雷分離。体力ゲージ下の雷ゲージに関係する必殺技だ

相手のジャンプ攻撃に雷針・砌を合わせて、カウンターからおいしくいただこう！

B瞬雷ガード後、相手は背面ガード状態になるので、ガード崩しに使えるぞ。

フルの投げ後しゃがみAでの拾いは非常に重要。タイミングはシビアなので要練習だ。

MAX状態になったら雷針・砌蝮を出し、有利な状況を作って相手を崩していこう。

攻め継続の必需品➡＋C。大人しい相手はこれでガードクラッシュだ！

空中ガード、シールド不能のフルの雷蛇鬼流祭。威力は低いが性能は優秀だ。

①（クレセント）［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→➡＋C］JC➡［B→C］JC➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

②（フル）
しゃがみA→しゃがみB→立ちC→➡＋C］Ⓒ➡A秘雷針→ハイジャンプ［B→C］Ⓒ➡A赫訳・鬼尾JC➡ハイジャンプ［B→C］Ⓒ➡空中投げ

③（ハーフ）［しゃがみA→しゃがみB→立ちB→立ちC→➡＋A×3→BE➡＋C］→A雷針・砌→ジャンプ［B→C］JC➡［B→C］Ⓒ➡EX赫訳・鬼尾

④（フル、画面端限定）投げ→［しゃがみA→立ちC］JC➡［B→C］JC➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

⑤（ハーフ）雷針・砌（カウンターヒット）→➡＋CJC➡［B→C］JC➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

①はクレセントの基本コンボだが、ほかのスタイルにも応用できるパーツが多い。②はフルの基本のつなぎ。しかし赫訳・鬼尾後のつなぎが難しいので、赫訳・鬼尾はつながなくてもいい。③はハーフの最大級のコンボ。距離をしっかり見極めることが大事だ。

③のコンボで距離を見誤った例。立ちC後のA攻撃が届かないと思ったら無理はするな！

MBAA事典　ロア記事内コマンド：瞬雷（⬇⬊➡＋攻撃）、数秘紋・蛇の巣（⬇⬋⬅＋攻撃）、雷針・砌（⬇⬋⬅＋攻撃）、雷針・砌蝮（⬇⬋⬅＋C）、セブンス・ヘブン（原罪）（⬇⬋⬅＋C）、砕き昇雷（➡⬇⬊＋攻撃）、数秘紋・積雷分離（⬇⬇＋攻撃）、秘雷針（⬇⬇＋攻撃）、赫訳・鬼尾（空中で⬇⬊➡＋攻撃）。

クレセントムーンスタイルのシオンは扱いやすくラッシュが強力。接近戦を挑んでガードを崩そう！

Text:age

基本的な立ち回り

お互い離れた位置に居る場合、ジャンプA、Cを使い、空中でけん制しつつ接近のチャンスをうかがう。首尾よく相手に攻撃をヒットorガードさせたら一気に接近したい。

接近戦で相手がガードしていたら、【しゃがみor立ちA→立ちB→立ちC→しゃがみB→しゃがみC→AorB威嚇射撃】の連係で固めるのがオススメだ。立ちCやしゃがみBの後に相手を引き寄せる➡＋C・Cにつなぐのもアリ。

①【しゃがみA×1～2→しゃがみB→⬆+C】Ⓒ➡（垂直ジャンプ）→【B→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②【しゃがみA×1～2→しゃがみB→⬆+C】Ⓒ➡EXエーテライトグランド→【立ちA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ➡Aエーテライトグランド

①は基本連続技だ。②は、相手を確実にダウンさせられるのが強み。起き攻めをしたいときに。ダメージ重視なら立ちCの後は⬆+Cから空中連続技へ。なお、➡+Bからは⬆+C後の追撃がどちらも連続ヒットするぞ。

ガードを崩すには？

前述の連係などをガードされたら、その途中で➡＋Bに派生してガードを中下に揺さ振ったり、リバースビートでA攻撃につないで再度ダッシュから攻めることでガードを崩しやすくなる。ワンパターンにならないように攻めよう！

AとBの威嚇射撃は、ボタンを押しっぱなしにすることで発射する弾の数が変化するぞ。

素早いダッシュと中段、投げでの崩しがウリの吸血鬼シオン。コンボを覚え、一気に攻め倒そう。

Text:ゆきのせ

基本の連続技

①はハーフの基本的な連続技。立ちCヒット時に相手との距離が開いていると立ちAがヒットしにくいので注意していこう。②はフルの基本連続技。Aエーテライト・スラスト後のBテラーニュース（マリス）はAエーテライト・スラストの硬直が切れる瞬間を意識して入力しよう。③はゲージを消費するが高威力。ゲージに余裕があるときに狙っていこう。

①【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→➡+A×3→しゃがみC→⬆+C】Ⓙ➡（垂直ハイジャンプ）→【B→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】→Aエーテライト・スラスト→Bテラーニュース（マリス）→（垂直ジャンプ）【B→C】Ⓙ➡（ハイジャンプ）【A→B→C】Ⓒ➡空中投げ

③【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ➡EXビジー・バグ→Bエーテライト・スラスト→（斜め前ジャンプ）【A→B→C】Ⓙ➡（ハイジャンプ）【A→B→C】Ⓒ➡空中投げ

ハーフの立ち回り

基本的な戦術は前作と変わらないハーフだが、通常技が強い。中でも立ちBは上方向への攻撃判定が強く、対空技として信頼できる技だ。また、ジャンプBとジャンプ中⬇＋Bはめくりやすくなったので、起き攻めに取り入れよう。

上方向に強い立ちB。勝てない技も存在するのだが、強力な対空技だ。

クレセントでかなり固めが強化されたアルクェイド。投げと併用して攻めてスキを与えるな！

Text:白

せーのっ！からの派生で攻め込め！

クレセントのせーのっ！はAやCで出すと従来のせーのっ！が出るがBで出すと派生が出せる。特にAの追加が強力だ。ビートエッジでの固めから立ちCにつないでキャンセルせーのっ！を出し、そこから派生Aを出そう。そうすると素早く相手の前に移動するので、そこから投げやしゃがみAなどで攻めを継続できるぞ！もちろん追撃できる画面端での投げも健在なので、投げのプレッシャーは強力だ！

①しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC・C→ジャンプB→ジャンプC→着地→ジャンプA→ジャンプB→ジャンプCⒿ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②画面端【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→少しため立ちC】→【立ちA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→ディレイ立ちC】→【立ちA→立ちしゃがみB→B→しゃがみC→⬅+C】Ⓙ➡【B→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

①のコンボは画面中央付近から画面端へ運ぶコンボ。②のコンボは画面端限定のコンボ。しゃがみCの後のディレイはかなり遅めなので覚えておこう。

強力な無敵技

今回からアルクェイドのB（飛べっ！）は無敵技になった。これを軸にリバーサルや相手の連係の割り込みに使えるぞ！　さらにヒット時はうるさい！（消えろっ！）からEX無駄よ！につなげ、空中ダッシュでコンボに持っていこう。

頼れる無敵技のBうるさい！。空振り時もEX無駄よ！までつなげれば、ほぼ反撃を受けない。

MBAA事典 シオン記事内コマンド：エーテライト・グランド（⬇↙⬅+攻撃）、威嚇射撃（⬇↘➡+攻撃）。吸血鬼シオン記事内コマンド：エーテライト・スラスト（⬇↙⬅+攻撃）、テラーニュース（マリス）（➡⬇↘+攻撃）、ビジー・バグ（⬇↘➡+攻撃）。アルクェイド記事内コマンド：せーのっ！→追加攻撃（⬇↙⬅+攻撃→攻撃）、うるさい！（飛べっ！）（⬇⬇+攻撃）、うるさい！（消えろっ！）（➡➡+攻撃）、無駄よ！（➡↘⬇↙⬅+攻撃）。

対戦攻略 暴走アルクェイド

クレセントムーンスタイルの暴走アルクェイドは正当進化。使いやすく強力な追加技が魅力だぞ。

Text:めんま

基本戦術

クレセントには使い勝手のいい技がそろっている。中でも、最大の武器となるのは→+Cだ。この技は大きく前進し、上方向にも判定が強いので固めに役立つ。この技をガードさせた後は中段技のBE立ちBや、少しためた立ちBからのしゃがみBでガードを揺さ振ろう。さらにガード時には、リバースビート立ちAからのしゃがみCや、再度ダッシュからの固め継続を仕掛けていこう。防御面では、空中ヴァイス・カッツェが重宝する。A・Bは前に、Cは後ろに移動、いずれも空中で再行動が可能だ。本作は着地への攻めが強いので、この技で着地をずらすことを覚えておこう。フォル・モーントは横軸すべてに届く。ヴァイス・カッツェで逃げ回りながら、奇襲をかけるのも面白い。

①【しゃがみA→立ちB→→+C→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】(JC)→ジャンプB→空中ダッシュB(JC)→ハイジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げor ↓+C(クレセント)

②(画面端で後ろ地上投げ→ダッシュ→【しゃがみA→立ちC】Ⓒ→EXカルスト・イェーガー→ダッシュ→【立ちB→しゃがみC→立ちC】(JC)→ジャンプB→空中ダッシュ→ジャンプB(JC)→【B→C】Ⓒ→空中投げ

②は画面端で投げたときに相手が受け身を取らなかったときに入るコンボ。地上受け身との読み合いにはなるが、ダメージが高いので積極的に狙っていこう。

フォーアツァイト・エヒトシューレはガードされても大幅に有利。リスクの少ない固めができるぞ。

対戦攻略 遠野秋葉

スタイルによって戦法が異なるが、フルとハーフのジャンプCは共通して強力だ。

Text:ゆきのせ

AAのコンボを覚える

①はハーフの基本連続技だ。どこでも決めることができる上、威力も高いので、積極的に狙っていこう。②はフルの基本連続技。全キャラに安定して決めていけるので、基本はこの連続技を使っていこう。③は画面端で有効なフルの連続技。B獣を掃う後の←+Cの入力がシビアだが、威力も高くB赫訳・紅葉で締めることによって起き攻めに移行できるのが強みだろう。赫訳・紅葉後はA月を睨む設置がオススメだ。

①【しゃがみA→→+C→←+C→立ちC→→+A×3→しゃがみC→BE立ちB・B】(JC)→(垂直ジャンプ)【B→C】(JC)→【B→C】Ⓒ→空中投げ

②【しゃがみA→立ちB→しゃがみC→←+C】(JC)→(斜め前ジャンプ)【B→C】(JC)→【B→C】Ⓒ→空中投げ

③(画面端)しゃがみA→立ちB→立ちCⒸ→B獣を掃う→←+CⒸ→B赫訳・紅葉

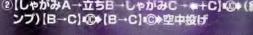
めくりで崩す

ハーフとフルはジャンプCの判定が強く、めくり判定が大きい。空中投げで連続技を締めた後の硬直次第だが、空中ダッシュジャンプCを出していけば、相手の起き上がりにめくり攻撃を重ねることができる。地上投げからもめくりを狙えるぞ。

強力なめくり攻撃だが、空中投げの硬直が毎回違うため、安定はしないのが難点だ。

対戦攻略 赤主秋葉

攻めと逃げが強力なハーフ赤主秋葉。ハイジャンプや二回空中ダッシュで相手をかく乱しよう！

Text:Ei

空中戦の自由度は無限の可能性！

今回赤主秋葉のハイジャンプはかなり高度が高く、空中ダッシュは2回できる。空中ダッシュで攻め込んだり、ハイジャンプで相手から逃げるなど、機動力で優位に立とう。相手を焦らせて攻め込んできたところにジャンプCや、下から突き上げるジャンプBなどでカウンターを取って自分のターンに持っていこう。さらに空中獣を窮めるは設置後に自動で発動するので、これを使って相手を動かすことも可能だぞ！

①【しゃがみA→立ちC→←+C→→+A×3→しゃがみC→立ちB・B】(JC)→ジャンプC→空中ダッシュC(JC)→【B→C】→空中投げ

②【しゃがみA→立ちC→←+C→→+A×3→→+C】→→→→【←+C→しゃがみC】Ⓒ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC】Ⓒ→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉

①は空中ダッシュした後かなり引き付けないと空中投げにいけないので注意。②のコンボは端まで連れていって赫訳・紅葉ループを入れるコンボ。→+C→→→の後は画面にバウンドしてしまうと、その後のループは一回しかできないので注意。

かなりツンデレなめくりジャンプC！

今回のハーフ赤主秋葉のジャンプCはめくり判定が強力になった。これを使って空中投げから少し高めの低空で空中ダッシュをしてジャンプCをすると相手の起き上がり時にめくり攻撃になるので狙っていこう。

空中コンボを決めた後に低空ダッシュジャンプCを狙うとめくりやすいぞ！

MBAA 字典 暴走アルクェイド記事内コマンド：フォル・モーント(↓↓+攻撃)、ヴァイス・カッツェ(→↓↘+攻撃)、カルスト・イェーガー(→↓↘+C)、フォーアツァイト・エヒトシューレ(→↘↓↙←+C)。遠野秋葉記事内コマンド：獣を掃う↓↙←+攻撃)、赫訳・紅葉(→↓↘+攻撃)、月を睨む(↓↓+攻撃)。赤主秋葉記事内コマンド：赫訳・紅葉(→↓↘+攻撃)、獣を窮める(↓↓+攻撃)。

対戦攻略

翡翠

各種設置技と特殊投げがカギとなる翡翠。じっくりとした立ち回りが重要になるぞ。

Text:ゆきのせ

AAのコンボを覚える

①はクレセントの基本連続技。前作とほぼ同じ感覚で決められる。

②は➡＋Aを絡めたハーフの連続技。立ちCを二段決めると立ちAはヒットしなくなるのだが、立ちA空振りキャンセル➡＋Aを最速で入力するとつながる。立ちA分の補正が入らないので、ダメージも格段にアップするぞ。

③はフルの基本連続技。連続技が乏しいフルには貴重なダメージ源となるので覚えよう。

①【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC→➡+C】JC➡（斜めジャンプ）【C→B】JC➡（2段ジャンプ）【C→B・B】

②【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（二段）→➡＋A×3（初段空振り）→しゃがみC→立ちC】JC➡（斜めジャンプ）【B→C】JC➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

③【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→⬅+C】Ⓒ➡B天井に危険ですJC➡（斜めジャンプ）【B→C】JC➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

椅子を盾に行動

フルとハーフはおかけくださいで、椅子を設置することができる。特にフルでは椅子を設置しながらゲージをタメることができるので、設置後、後ろに下がりつつ危ないですよなどでけん制しながらゲージをタメていけるぞ。

椅子を設置していれば、ゲージタメ中に攻撃をくらってしまうリスクを軽減できるのが強みだ。

対戦攻略

琥珀

琥珀は起き攻めに持ち込める技と起き攻めに使える技が豊富にある。性能をまず把握しよう。

Text:age

起き攻めのパターンを覚えよう

琥珀は、相手を確実にダウンさせられる技をいくつか持っている。その中で起き攻めに移行できるのが、まず、全スタイル共通で通常投げ。そして、クレセントでは、EX抜刀・秘密の業物が挙げられる。

EX抜刀・秘密の業物は、しゃがみCからA抜刀・秘密の業物につないで、そこからさらにキャンセルして出すと連続技に組み込みつつダウンを奪える。これらでダウンさせたら、EXこんなん育ててみました♪を起き上がりに重ねよう。その後、素早くハイジャンプで相手を飛び越せばガード方向が逆になる。ハイジャンプを一瞬でも遅らせればガード方向は正面になるので、ガードを惑わしやすい。

⬇⬇⬇⬇⬇＋Cで出せる毒を放つジョニーも同様のパターンから起き攻めに使える。これは、攻撃ヒット時に相手のレバー入力と動く方向が逆になるのが強力だ。

ヒット時はさらに追撃可能。再度ダウンさせて起き上がりを攻めたい。

毒ジョニーを使う

起き上がりに毒ジョニーを重ねたら、ダッシュからしゃがみAを出し、投げ（後ろ方向）と再度しゃがみAの二択を狙おう。どちらもヒットすれば毒がヒットするので、さらに攻め立てられる。また、投げ抜けをされても当たることがあるぞ。

この状態になれば、相手は攻撃を防ぎきるのは困難だぞ。一気に勝負を決めよう。

対戦攻略

メカヒスイ

フルのメカヒスイは遠距離に特化したスタイルだ。相手を寄せ付けずに封殺しよう。

Text:ニブラン

攻めと守りのメリハリを付けろ

遠距離ではBスイープ（アサルト）でのけん制が強力。硬直を狙われない状況ならどんどん撃ってしまっても大丈夫だ。この状況を嫌がって、相手が高空から攻めてくるようなら発生と判定に優れるジャンプBでの迎撃がオススメだ。また、空中ガード不能のCアンバージャンクで相手が近付きにくくするのもいいだろう。無理に近付こうとして空中カウンターをとれれば大ダメージのチャンスだ。

①【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC→➡+C】JC➡【B→C】JC➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ➡Aスイープ（アサルト）EX➡デリート（ロケラン）

①は基本連続技。距離が遠過ぎると➡＋Cが当たらないこともあるので注意。②はゲージを使った確定ダウンを奪える連続技。ダメージは高くないが、起き攻めにいけるのでゲージが余っていれば狙っていきたい。

地上投げからの攻め

中段を持たないフルのメカヒスイにとって、地上投げは貴重な崩し手段。地上投げの直後に、Cアンバージャンクを出すとちょうど相手の起き上がりに重ねることができる。ジャンプから空中バックダッシュを使って表裏の選択を迫っていこう。

デリート（ロケラン）を画面端近くで当てた後は、ダッシュから設置、起き攻めを仕掛けよう。

MBAA事典　翡翠記事内コマンド：おかけください（⬇⬇+攻撃）、天井に危険です（➡⬇↘+攻撃）。琥珀記事内コマンド：抜刀・秘密の業物（⬇↘➡+攻撃）、こんなん育ててみました♪（⬇⬇+攻撃）。メカヒスイ記事内コマンド：スイープ（アサルト）（⬇↘➡+攻撃）、アンバージャンク（⬇⬇+攻撃）、デリート（ロケラン）（⬇↘➡+C）。

対戦攻略

翡翠&琥珀

かなり特殊な性質のフルムーン。この仕組みを解説するのでしっかり覚えて活用しよう!

Text:[illegible]

姉妹の絆の仕組み

まず、体力ゲージの下のハートマーク。これは姉妹の絆で攻撃するたびに一定量消耗する。これが0を下回るように技を出そうとすると、転んでしまいしばらく動けなくなる。なお、その転ぶモーションにも攻撃判定がある。起き上がったらハートは満タンになる。

姉妹の絆・基本編、風雲編

姉妹の絆・基本編は、Aがその場で攻撃、Bが上方向に抜刀・空気撃ちを、Cでマジカルアンバーミサイルを出す。姉妹の絆・風雲編は、Aは立ちB、Bは立ちCと同じ技をその場で出し、Cはおたまは頑丈ですを出すぞ。ハートマークの消耗はAで1個、Bで2個、Cで3個だ。

姉妹の絆・予告編の性質

Aは前、Bは後ろに走り、Cはその場でジャンプ。AとBは押しっぱなしで走る距離が伸びる。移動中に再度いずれかのボタンを押すと技が出せる。AとBは追加で出る技は基本編、風雲編と同じだ。Cは、空中からジャンプ攻撃を出す。

[illegible]ので使いやすい。

①(翡翠使用時)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→↘+C·C】JC➡【A→C】JC➡【A→B→C】Ⓒ➡空中投げ

②(琥珀使用時)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→↘+C】JC➡【B→C】JC➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

対戦攻略

遠野志貴

志貴の中でも、特に強力なハーフムーン。今回はハーフの崩しの使い方を中心に解説していこう。

Text:[illegible]

ハーフを使ったときの立ち回り

空中戦ではジャンプCを多めに振っていこう。発生すればほとんどの技に打ち勝てるぞ。相手のガードを崩す手段として、BE➡+Cが有効だ。➡+Cは最後までタメると中段攻撃になるので、そこからリバースビートで立ちBにつなげて連続技を決めていこう。➡+Cの少しタメてしゃがみBにつなぐのも強力。反応した相手の立ちガードに下段攻撃であるしゃがみBがヒットするので、そこからしゃがみCにつないでいこう。横方向、上方向の攻撃判定も強いので、適当に振り回しても有効だ。

➡+Cは判定が強く、タメきると中段攻撃になる。けん制や崩しに重宝する主力技だ。

相手が立ちガードしてきたらタメきらずにしゃがみBを出して崩そう。

空中ダッシュを使う

ハーフの空中ダッシュは素早く真横に進むため、低空ダッシュを活用した崩しも強力だ。ジャンプCから空中ダッシュCを出していくだけでもプレッシャーになる。➡+Cタメと使い分けよう。いきなり地上から低空で空中ダッシュしてもいい。

素早い空中ダッシュ。➡+Cを意識させるとより有効な崩し手段となる。

対戦攻略

七夜志貴

どのスタイルもテクニカルな動きができる七夜。各々別の方向に進化した六兎を見せ付ける!

Text:いるす

基本の立ち回り

基本的な戦術は前回と変わらない。置きジャンプBorジャンプCで相手を追い払い、スキあらばダッシュしゃがみAや着地にしゃがみBを合わせて自分のターンを取りに行こう。特に着地を狙う戦法は、今回着地硬直が存在するのでダメージに直結しやすい。前回からやっている人はジャンプBが単発になっていることと、モーション変更に伴い横に狭く、そして上に強くなっている立ちCに注意してもらいたい。

①(ハーフ)【立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ➡A閃走・一鹿→立ちAⒸ➡A閃走・一鹿→【立ちA→立ちC】JC➡【B→C】JC➡ハイジャンプ【B→C】Ⓒ➡EX閃走・一鹿

②(フル)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ➡B閃走・六兎→B追加JC➡ハイジャンプ【B→C】Ⓒ➡空中投げ

①はハーフの高威力コンボ。このレシピではできないキャラもいるが、レシピを変えればできるので重要なつなぎだ。覚えておこう。②はフルの基本コンボだ。

六兎の違い

クレセントでは追加コマンドでヒット時のみ相手を投げる。ハーフでは、EXで相手の背後から奇襲可能。フルはBなら無敵がある上に、ヒット時はコンボにいける。空振った時やガードされたときは追加のタイミングを変えることで、着地をずらせる。

フルのB追加攻撃。ディレイが効くのでタイミングずらしにピッタリだ!

MBAA字典 翡翠&琥珀記事内コマンド:姉妹の絆・基本編、風雲編(↓↘→+攻撃)、姉妹の絆・予告編(↓↘→+D)。七夜志貴記事内コマンド:閃走一鹿(↓↘→+攻撃)、閃走・六兎→追加攻撃(→↓↘+攻撃→攻撃)。

対戦攻略

ネロ・カオス

ハーフは対策の立てようが無いほど強い！　遠距離攻撃が無いキャラに絶望を与えろ！

Text:いるす

ダッシュが付いたハーフネロは無敵!?

ハーフのネロはダッシュがステップ系になり、多少の硬直はあるものの、比較的すぐ行動可能になっている。ダメージを受けても消えないA混沌流出・爬虫種を置いた後、強気にダッシュ投げを仕掛け、それを嫌って跳ぶ相手にはダッシュ立ちB or しゃがみCor↘+Cといった空中ガード不能の技から空中連続技でダメージを手軽に与えられる。合間に混沌を適度に撒いて二択を仕掛けるだけでほとんどのキャラを圧倒できるぞ。

①(画面端付近限定)【しゃがみA→しゃがみB(1)→しゃがみC】JC➡【B→C】JC➡【B→C】→着地ジャンプC JC➡ハイジャンプ【B→C】→空中ダッシュC

②←+C JC➡ジャンプC JC➡ハイジャンプ【B→C】

③(中央付近しゃがみくらい限定)立ちB(4)JC➡【B→(ディレイ)C】JC➡2段ハイジャンプ【B→C】→空中ダッシュC→着地ハイジャンプC JC➡ジャンプC→空中ダッシュC

アドリブのつなぎ

しゃがみB先端からはジャンプAがつながりづらい。そこで登場するのが↘+Cの牛さんである。しゃがみB1段目先端から4ヒット確認で↘+Cにつなぎ、初段をジャンプキャンセルすることによって安定した連続技になる。必ず覚えておこう。

↘+Cの牛さん。斜め前方に対しての攻撃判定はピカイチだ！

対戦攻略

ワラキアの夜

クレセントは2回空中ダッシュ、強化された必殺技と純粋強化！　前作の雪辱を晴らせ！

Text:いるす

進化した立ち回りを見せてやろう

このキャラの最大の強みはなんといっても下り際空中Bバッドニュース(ライ)である。この技は上にも下にも、当然横にも広い攻撃判定がでる優れもので、立ち回りはジャンプBか空中Bバッドニュース(ライ)でけん制するのが基本。固めでも空中ダッシュC→空中Bバッドニュース(ライ)だけで強い。それを連発しているだけで相手が割り切らなければならなくなるので、そのスキを突いてコンボを決めてやろう。

①【しゃがみA→しゃがみB→立ちB→しゃがみC】JC➡空中Aバッドニュース(ライ)→着地→しゃがみC

②(画面端限定)しゃがみA→しゃがみB→立ちB→しゃがみC】©➡EXバッドニュース(ライ)→しゃがみC

①、②ともに起き攻めを重視したダウンを奪えるコンボをピックアップ。最後のしゃがみC後はCレプリカントコーディネーター(イド)から表裏および投げか打撃の起き攻めにいけるぞ！

コンボ後の起き攻め

コンボ①、②共にCレプリカントコーディネーター(イド)からBorCクリーチャーチャンネル(エス)で表裏起き攻めになるぞ。しかししゃがみC後にリバースビートをかけないと、硬直があるので投げにはいけないので注意が必要だ。

空中Bバッドニュース(ライ)は今回の主力。どんどん振って、どこで使用するべきか、体で覚えよう。

対戦攻略

有間都古

接近戦に特化しているハーフ都古の攻めは強力。多彩な固めで相手を圧倒しよう。

Text:ブラン

立ち回りと固めの基本

リーチは短めだが判定は強いジャンプBやジャンプC、都古の中ではリーチが長めで刺し込みに向いているしゃがみCを使って立ち回るのが基本。中距離ではリターンは少ないが突進力があり、ガードされてもスキがほとんど無い↓↘→+攻撃を使っていくのも有効だ。

画面端の固めでは、前進しながら攻撃する立ちBや立ちC、しゃがみガードさせれば有利なAしんきゃくなどを用いて固めよう。

①【しゃがみA→立ちB→立ちC→→+A×3】©➡Bせんしっぽ→【立ちB→しゃがみB】JC➡【B→C】JC➡【B→C】©➡空中投げ

②(画面端)【しゃがみA→立ちB→立ちC→→+A×3】©➡Bせんしっぽ→立ちC©➡Aせんしゅうらく JC➡ジャンプC→しゃがみB JC➡【A→C→B】JC➡【B→C】©➡空中投げ

①は基本連続技。②は画面端限定の連続技。Bせんしっぽに若干ディレイをかけ、その後は全て最速でつなげるのがコツだ。

せんしゅうらくを使った固め

せんしゅうらくは、中段かつガードされてもジャンプキャンセルすることができるため、固めの維持に最適。これに対し、相手はシールドなどの対処法はあるので、出すところを相手に読まれないようにうまく使って固めを継続しよう。

固めにも連続技にも重宝するせんしゅうらく。外すとスキだらけになってしまうで注意。

MBAA事典　ネロ・カオス記事内コマンド：混沌流出・爬虫種(↓↘→+攻撃)。ワラキアの夜記事内コマンド：バッドニュース(ライ)(↓↘→+攻撃)、レプリカントコーディネーター(イド)(↓↙←+攻撃)、クリーチャーチャンネル(エス)(←↓↙+攻撃)。有間都古記事内コマンド：せんしゅうらく(←↓↙+攻撃)、せんしっぽ(↓↙←+攻撃)、しんきゃく(↓↓+攻撃)。

対戦攻略

弓塚さつき

ハーフのさつきは立ち回りは貧弱だが、固めの強さと火力の高さで一気に勝負を決められるぞ！

Text:ブラン

接近戦に持ち込むまでが重要

遠距離ではできることが無いため、機動力の高さを生かして相手に近付きたいが、このときに使いやすいのが空中ハイジャンプだ。さつきの空中ハイジャンプは、前方向への勢いが大きく付くため、近付くのに非常に適している。うまくジャンプBやジャンプCで相手に触れていこう。

接近することに成功したら、ガードされても有利なAダッシュで空回るさっちんアームを使ってうまく固めていきたい。

①【しゃがみA→立ちB→➡+A×3→しゃがみC→↗+C】Ⓒ➡A行っくよ～!ⒿⒸ➡【B→C】ⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②【しゃがみA→立ちB→立ちC→➡+A×3→BEしゃがみC】→【しゃがみC→↗+C】Ⓒ➡EX届かないユメを追うさっちんアーム→【しゃがみC→↗+C】Ⓒ➡A行っくよ～!ⒿⒸ➡【B→C】ⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

①は基本連続技。立ちBを挟むことで、リーチが短めな➡+A3段をつなげやすくするのがポイントだ。②はゲージを使った高威力連続技。BEしゃがみCが当たらないキャラも居るので注意。

ガードを崩す

ガード不能のBダッシュで空回るさっちんアームは、崩しが少ないさつきにとって便利な技。A版と使い分けたり、相手が嫌がってジャンプをするようになれば、EX届かないユメを追うさっちんアームを狙うことも可能となるぞ。

無敵こそ無いものの、投げ間合いが広範囲なため使い勝手がいい。

対戦攻略

シエル

今回は最も技数の多いクレセントムーンスタイル中心に解説していくぞ!

Text:age

ダウンを奪えるセブンスヘブン

EX技のセブンスヘブンは、よほどおかしな当たり方をしない限り、地上、空中どちらでヒットしても相手は一切受け身が取れず必ずダウンさせられる。画面端から画面端でも相手に攻撃が届く上、攻撃中は完全無敵。割り込みや反撃、そして連続技の最後決めて起き攻めを狙うのも有効。追撃ができない分ダメージは高めなので、連続技の威力はほとんど下がらないぞ。

起き上がりには、ジャンプBでめくりや、ジャンプC→空中ダッシュなどで相手のガードを揺さ振ろう。

相手を確実にダウンさせれば一気に畳み掛けやすくなるぞ。

ジャンプ攻撃からの空中ダッシュはかなり速い。ハーフはジャンプC→ダッシュBで中段になる。

黒鍵・逍走

クレセントの新技、黒鍵・逍走は広い範囲を攻撃できる優秀なけん制技。Aはスキが少なく前方に6本、Bは上方向に3本、下方向に3本、Cは発生は遅いが扇状に黒鍵をばら撒く。B、Cは相手のジャンプを抑えやすくけん制に役立つだろう。

広い範囲を攻撃できるC黒鍵・逍走。相手の動きを抑えよう。

対戦攻略

レン

新しく加わった技、変更された技を使って今までとは違う動きを取り入れよう。

Text:芳乃

進化する空中フルール

今回のレンの大きな武器になるのはハーフムーンで変更された空中フルール・フリーズと、マジック・ザ・ボゥによる強力な起き攻めだ。今回の空中フルール・フリーズはジャンプの勢いが付くようになり立ち回りでのけん制や攻めの継続に使えるなど、レンにとっての主軸になる。またマジック・ザ・ボゥによる起き攻めに加え、画面端での前方向への投げから追撃が可能になるなど、崩しの手段が増えた。

①【しゃがみA→立ちC(4)→しゃがみB→立ちB(3)→⬅+B】ⒿⒸ➡ジャンプCⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②しゃがみA→立ちC(4)→➡+A×3→しゃがみB→立ちB(3)→↗+C】Ⓒ➡EXフルール・フリーズ→BEAフルール・フリーズ→しゃがみB

③(画面端付近)【しゃがみA→立ちC(4)】Ⓒ➡Bロンドン・ロンド→【立ちA(1)→立ちC(2)】ⒿⒸ➡【B→C】ⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

マジック起き攻め

マジック・ザ・ボゥはレンがその場で回転した後に一旦消え、ボタンによってそれぞれその場・前・上から出現する移動技だ。今回はBEAフルール・フリーズからダウンが取れるのでそこから連係させて表裏や中下段を迫るといいだろう。

単純だが分かりづらい起き攻めを仕掛けられる。出現時の硬直が短いので投げも有効だ。

MBAA事典 弓塚さつき記事内コマンド：ダッシュで空回るさっちんアーム(⬇↘➡+攻撃)、届かないユメを追うさっちんアーム(➡⬇↘+攻撃)、掴んだものを落とすさっちんダンク(⬅⬇↙+攻撃)。シエル記事内コマンド：セブンスヘブン(⬇↘➡+C)、小節・逍走(バックステップ中、➡↘⬇↙⬅+攻撃)。レン記事内コマンド：フルール・フリーズ(⬇↘➡+攻撃)、マジック・ザ・ボゥ(⬅⬇↙+攻撃)、ロンドン・ロンド(➡⬇↘+攻撃)。

対戦攻略

蒼崎青子

ハーフの青子は使いやすい技がそろっており、どの距離でも戦える万能なキャラだ。

Text

状況によって飛び道具を使い分けろ!

お互い遠距離にいる場合、昇りジャンプAを出しての様子見やBフローティング・スターマインでのけん制が有効だ。攻めていく際には判定の強いジャンプCを当てていくように出していくといい。

地上の相手を固めていく場合には、密着でガードさせても有利な↓↙←+攻撃を使うのが非常に有効。近付きながら攻撃する立ちBなどを用いて距離を離さないように固めを維持することを考えよう。

①【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→立ちC→↙+C】JC【C→B】JC【B→C】JC【B→C】→空中投げ

②(画面端)【しゃがみA→立ちB→→+A×3→BE←+C】→【しゃがみC→立ちC→↙+C】JC【C→B】JC【B→C】JC ジャンプC©EXフローティング・スターマイン→(着地)→しゃがみC

①はゲージを使わない基本連続技。②は画面端限定のゲージを使った高ダメージ連続技。EXフローティング・スターマインは空中受け身不能なため、しゃがみCで締めることでその後の状況がよくなるのが強みだ。

空中を自在に動き回る

青子は3段ジャンプに加え、2回空中ダッシュをすることができるため、相手によっては逃げ続けることも可能なほどの機動力を持つ。本作で空中でもハイジャンプが可能となったため、より相手に捕らえづらい動きができるぞ。

空中蹴り飛ばすわよーは着地硬直がほとんど無いため、逃げに使うこともできるぞ。

対戦攻略

軋間紅摩

とにかく投げまくれるフルの軋間紅摩! 紅主・闇浮提厭浄(AAD)の吸い込みは卑怯なレベルでは!?

Text

ブラッドヒートしてからが勝負!!

圧壊後ろ追加の空中受身が不能になった紅摩。後ろ追加後にゲージをためていれば100%は確定でためれる。そして今回の紅摩はAADが強化されている。起き上がりにAADを重ねると相手が無敵行動をとっていない限り確定でつかめてしまうようだ。ジャンプやバックステップもつかめる。無敵技、強制開放が無いスタイルに対しては空中投げや圧壊でダウンをさせ、さらにダッシュAADで一気に勝負を決めろ!

①【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→→+C】JC BE ジャンプC JC ジャンプC©EX頭燃彗雷

②(位置限定)圧壊後ろ追加→BE独角・頭骸京→【立ちA→しゃがみB】©A因陀羅網

③(クレセント)【立ちB→立ちC】©A布薩掌→B布薩掌→C布薩掌JC【C→B】JC【B→C】©空中投げ

起き攻めの基本

前回から使われている起き攻めは今回も使える。圧壊追加無しやA因陀羅網後、ダッシュの勢いを付けた垂直ジャンプから着地で裏落ち、もしくは空中バックダッシュCで表択を仕掛けられる。単純な表裏だが強力な起き攻めなので覚えておこう。

AADは相手が起き上がりにジャンプしてもつかめてしまう。4000前後のダメージが確定だ。

対戦攻略

白レン

遠距離戦が強化されたフルの白レン。相手の動きに合わせて行動すれば圧倒できるぞ!

Text

設置を駆使して相手を粉砕!

フル白レンのスノウ・ピラーは飛び道具で、弾速が速く優秀だ。フルール・フリーズ・ムッシュワーフは設置系の飛び道具で、持続が長い。この二つを使い分け、相手を寄せ付けないで勝負をものにできそうだ。まずはフルール・フリーズ・ムッシュ・ワーフを設置し、相手が寄ってこなければゲージためやスノウ・ピラーを地上や空中で撃ってけん制し、寄ってくるようなら立ちBやジャンプ攻撃などで追撃して攻めを展開しよう。

①【しゃがみA→立ちB(2)→しゃがみB→しゃがみC・C】JC【B→C】JC【B→C】©空中投げ

②【しゃがみA→立ちB(2)→しゃがみB→しゃがみC】©スノウクイン・ハートピラー→【立ちB→しゃがみB】～起き攻めへ

①は基本コンボ、②のコンボは起き攻めに以降できるコンボだが立ちBを2段当てないと後のスノウクイン・ハートピラーがダウン追い打ちになってしまうので注意が必要。

強力な起き攻め

②のコンボの後Bナッツクラッカーで相手を通り越えて裏へ、Cナッツクラッカーで相手の前に出てくるので二択を迫れる。低空ダッシュA→B→垂直昇りジャンプ↓+C→EX空中スノウ・ピラーで昇り中段ができるのでこれも併用したい。

空中フルール・フリーズ・クルールーが追加されたおかげで昇り中段からコンボが可能に!!

MBAA事典 蒼崎青子記事内コマンド:フローティング・スターマイン(↓↙←+攻撃)、蹴り飛ばすわよー(→↓↘+攻撃)。軋間紅摩記事内コマンド:頭燃彗雷(空中で↓↙←+攻撃)、圧壊(↓↙←+攻撃)、因陀羅網(→↓↘+攻撃)、布薩掌(↓↘→+攻撃)、紅主・闇浮提厭浄(←↙↓↘→+C)。白レン記事内コマンド:スノウ・ピラー(↓↘→+攻撃)、スノウクイン・ハートピラー(↓↘→+C)、フルール・フリーズ・ムシュワーフ(↓↙←+攻撃)。

攻略ムック好評発売中!

STREET FIGHTER IV

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
F……フレーム（1フレームは約60分の1秒）
C……キャンセル
SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：TypeX2

Text：チームストIV（OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット）

今回は、一歩上の読み合いを制するためのテクニック「しゃがみ投げ抜け」関連の攻防を紹介。使いどころを間違えると効果を発揮しないが、ポイントを押さえれば一気に防御力が上がるぞ。対策記事と、キャラ攻略も要チェックだ!!

しゃがみ投げ抜けを取り入れる

しゃがみ投げ抜けは、使うポイントを熟知すれば強力な防御手段となる。その仕組みや入力の仕方を工夫してから実戦に取り入れてみよう。

しゃがみ投げ抜けってどこで入力すればいいの？

しゃがみ状態で投げ抜けを入力するしゃがみ投げ抜けは、投げ抜け失敗の打撃技が暴発しないよう、相手の投げのタイミングよりも少し遅めに入力するのがコツだ。

それではどの場面で有効なのか？一つは連続ガードとなる下段の連係中。つまり、しゃがみ弱Ⓚ×nといった連係に対して。ほとんどのキャラはしゃがみ弱Ⓚを1、2発刻むと投げ間合い外になるので、しゃがみ弱Ⓚのガード硬直が終わるころに1回、2発目のしゃがみ弱Ⓚの硬直の終わりに1回投げ抜けを入力するといい。

二つ目は密着で1F～2F不利な状況。投げ暴発を狙った（発生の早い）無敵技をガードできるのが強み。

三つ目は移動→無敵技といった誘いに対して。ブランカのサプライズフォワードからの連係などに有効だ。

春麗のセービングアタック→ダッシュ後は、こちらが1F不利。バックステップなどが間に合わなかったら、「遅めに」しゃがみ投げ抜けを入力。

しゃがみ弱Ⓚなどの打撃はガードできる上、投げがきたら投げ抜けが成立する。少し遅めに投げ抜けすることを意識しよう。

ブランカ戦は移動→無敵技の連係が多い。サプライズフォワードがきたら、投げと無敵技の危険信号。反応が遅れた場合は……、

つぶすことを考えずに、遅めのしゃがみ投げ抜けを入力。EXバーチカルローリングなどをガードできるぞ。タイミングを覚えることが重要。

しゃがみ投げ抜けの狙いどころ

- 連続ガードとなる下段の連係と投げの二択
- 密着で少し不利となる状況
- 移動系の技→無敵技or投げといった誘いの連係

しゃがみ投げ抜けの入力の工夫

ボタンの同時押しは、優先度の高いものから「強Ⓚ→強Ⓟ→中Ⓚ→中Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓟ」の順。つまり、普通にしゃがみで投げ抜けを入力した場合、しゃがみ弱Ⓚが出る。ここで入力を工夫する。しゃがみ弱Ⓟ＋弱Ⓚ＋強Ⓟと同時押しすれば、投げ抜けしつつしゃがみ強Ⓟを出せる。

対ルーファス戦で複合入力が生きる。しゃがみ弱Ⓟズラシ押し→弱Ⓚとすれば、投げ抜けを入力しつつ、外れたらしゃがみ弱Ⓟが出る。

通常投げと先行入力の関係

起き上がりやガード硬直が切れた直後など、最速で通常技を出すのは難しい。というのも、通常技は必殺技と違って、先行入力が利かないためだ。同様に、通常投げも最速で出すのが難しいぞ。

たとえば、アベルの中or強チェンジオブディレクションの1段目をガードすると3F有利。つまり、数値的には通常投げが確定する。

ただし、人間の手で入力すると成功する確率は2～3割といったところ。失敗してアベルのトルネードスルーをくらう場合が多い。

アベルの中or強チェンジオブディレクションをガード後は、反撃に通常投げが決まる。ただし、先行入力が利かない。

そのため、通常投げの反撃が非常に難しいのだ。トルネードスルー対策として、発生の早い打撃技を出すのもアリ。

先行入力の補足：上述のカコミのように、アベルの中or強チェンジオブディレクションをガードし、反撃で通常投げが何回決まるか？　を編集部の数人に試してもらった。結果は、10回試行して2回成功が一番多く、確率の高い人でも3or4回成功するのがせいぜいだった。ちなみに、必殺技の場合、ほとんどの人が10回試行して9or10回リバーサルで反撃できていた。

VS.サガット

タイガーニーラッシュ（以下タイガーニー）の性質から対策までドドンとまとめて紹介しよう

通常技に割り込め

サガットのしゃがみ弱Ⓚ×nは連続ガードにはならないため、無敵技で割り込める。サガット側はしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟで連続ガードにできるが目押しが難しく、その後は五分なので気にしなくていい。

しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚの連係なら、無敵技でなくともセービングアタックでも割り込めるぞ!!

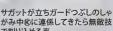
タイガーニーの固めを許すな!

タイガーニーは1段目が当たる距離で出すと2段目の最初の部分が当たり、弱はサガット側が−7フレーム、中は−9フレームとスキが膨大。このため、サガット側はしゃがみ弱Ⓚ×3→遠距離立ち弱Ⓚなどで距離調整してくる。この2段目先端当てをしゃがみガードすると、弱は＋4フレーム、中は＋3フレームサガットが有利（数値はリュウ調べ、体格によって若干変動）。しかし、2段目先端当てに対しても立ちガードすればこちらが最大2フレーム有利と状況が好転する。よって対策の基本は立ちガード。バックステップはタイガーニーに引っ掛かりやすいので使用は控える。

サガットのしゃがみ弱Ⓚ×3→遠距離立ち弱Ⓚをガードした後は、タイガーニーを確認して立ちガードが基本だ。

密着からしゃがみ弱Ⓚ×3→中タイガーニーは、1段目をしゃがみガードすると2段目を持続部分でガードしてしまう（一部キャラ除く）。また、1段目をしゃがみガード後に2段目に合わせて立ちガードに切り替えてもサガット側が有利なので見た目に惑わされないように。しゃがみ弱Ⓚ×3やタイガーニーは1段目を立ちガードすると2段目後に先に動ける。ただし、サガット側がしゃがみ弱Ⓚ後に下段のしゃがみ中Ⓚを出してくるとくらってしまう。そこでしゃがみ弱Ⓚ後は連続ガード時には立ちガードになるように入力した無敵技が両対応になる。早めにコマンドを完成させ、しゃがみ方向以外にレバーを入れてボタンを押すだけだ。

中タイガーニーなら連続立ちガード。右写真のような当たり方になり、反撃を決められる。

左写真の距離が危険な距離。この距離で立ち状態を経由して無敵技を入力すると……、

サガットが立ちガードつぶしのしゃがみ中Ⓚに連係してきたら無敵技で割り込めるぞ。

タイガーニーの2段目は一部の姿勢が低い技で避けると、相手の硬直に発生の早い技による反撃可能（リュウ、ケン、豪鬼、春麗のしゃがみ中Ⓚ／ダルシムの⬇or⬋＋弱Ⓚ／C.ヴァイパーの弱サンダーナックル（直接ヒットする）／エル・フォルテのしゃがみ弱Ⓚ）。相手のタイガーニーを確認してから出すことは無理なので、2段目が当たる直前ぐらいのタイミングで入れ込んでおこう。ほかにも一部のキャラの抜け方を紹介。

バイソンはしゃがみ弱Ⓚ×3後は立ちガードが安定。この距離の立ちガードは続くサガットの主力通常技を空振りさせられる。バルログは2段目を立ちガード後など五分近い状況で後方ジャンプ→三角跳びで逃げたい。バックスラッシュはスキが大きいため画面端の使用は厳禁。

少し遅めに姿勢の低い技を出すとローリスクでタイガーニーにリスクを背負わせられる。次の技まで入れ込めば、反撃しやすい。

立ちガードの判定の薄さを利用すれば、連係のつなぎの通常技を空振らせられるキャラも。写真の状態でもサガットの攻撃は空振り!!

VS.ベガ

ヘッドプレスとデビルリバースは使い分けられると厄介だが、対処法を二種類解説しよう。

デビルリバース&ヘッドプレス対策

ゲージためとけん制に使われるデビルリバースとヘッドプレスは出掛かりの動作が同じなので、見分けるのはほぼ不可能。これらを使い分けられた場合は、跳び上がる動作を確認したら、早めのジャンプ攻撃で迎撃を狙おう。これでヘッドプレスとデビルリバース（追加入力無し）をつぶすことができるぞ。デビルリバースの追加入力でジャンプ攻撃を回避された場合は、ジャンプ攻撃の着地後にセービングをためておき、ベガが後方に逃げたら、ダッシュでキャンセルして間合いを詰めよう。

また、跳び上がる動作を確認後にダッシュなどで前方に移動するのも有効な対策。これでヘッドプレスを回避しつつ、デビルリバースの追加入力に反撃を狙える。追加入力は軌道変化前に上方向に強い技でつぶすのが確実だぞ。

ヘッドプレスをつぶすならベガの側面を狙おう。デビルリバースの追加入力で回避されても……、

着地後に素早くセービングをためておけば、追加入力にも対処することができるぞ。二つの動作に対応できる便利な行動だ。

デビルリバースの追加入力に対して、上方向に長い技を持たないキャラは、空中投げも有効だ。意外な間合いから吸い込むぞ。

ストIV事典

サガット対策補足:弱タイガーニー最先端部分は立ちガードしてもサガット側が+4フレーム有利。ただし、しゃがみガードしていると空振りするのでサガット側も狙いにくいことを覚えておこう。
ベガ対策補足:デビルリバースとヘッドプレスは、出始めに相手の位置をサーチして、その位置まで移動する。そのため、少し歩くだけでもヘッドプレスを回避できる。

今回は豊富な攻め手から、立ち回りの百鬼襲や起き攻めを解説していこう。

Text：OYZ

画面端の起き攻め

画面端でNor➡投げを決めたら、強力な起き攻めのチャンス。垂直ジャンプから弱斬空波動拳を撃とう。

その後の主な選択肢は、
①ジャンプ中Ⓚのめくり
②前方ジャンプ→着地しゃがみ中Ⓚ

①は相手を跳び越えてから着地に下段攻撃を迫る形。その後、コンボ②を決めれば画面端を維持できる。着地後はしゃがみ弱Ⓚでもいいぞ。

投げ後はレバーを⬆に入れっぱなしにして、最速で垂直ジャンプ。頂点をやや過ぎた辺りで斬空波動拳を撃てば、起き上がりに重なる。

前方ジャンプで相手を跳び越してからの着地下段はヒット率が高い。EX竜巻斬空脚で逆に飛ばせば、追撃＆画面端を維持できる。

百鬼襲からの攻め

跳び込み後は、しゃがみ中Ⓟ→弱百鬼豪砕の投げが強力。空振りしてもスキが少なく、つぶされにくい。昇龍拳系の対空技対策として、中百鬼豪刃も交ぜるといい。

遠距離からの奇襲にはEX百鬼襲がオススメ。相手の飛び道具に合わせるのが一般的だが、灼熱波動拳やEX竜巻斬空脚ヒット後に出すのもアリ。受け身の相手に百鬼豪砕が決まりやすく、受け身をしない場合も起き攻めができるぞ。

ほとんどの無敵対空技は真上からの攻撃に弱い。百鬼豪刃はめり込むように、相手の頭付近に突き刺さるような軌道で出そう。

相手が対空を出すとお互いの技が空振りし、すれ違う。背後から反撃を決めよう。スキの大きい技には真・瞬獄殺を決めてもいい。

コンボ解説

①は画面端限定。EX豪波動拳はガードされても若干不利。ごく一部のキャラ以外は反撃を受けないので、撃ち切っていい連係でもある。

②は豪鬼の背後に画面端がある形。EX竜巻斬空脚で逆に吹き飛ばすのがポイント。飛ばす方向は安定しないものの、密着からなら中攻撃ののけぞり後、弱攻撃始動ならしゃがみ弱Ⓟ→(目押し)しゃがみ弱Ⓚキャンセル→EX竜巻斬空脚とつなげば、逆に飛ばしやすい。左記の起き攻めからも狙えるぞ。

③は対空で重宝する中豪昇龍拳からの、ダメージ＆気絶値が大きい連続技。始動を遠めで当てると強灼熱波動拳が間に合わない場合がある。

④〜⑥は遠距離立ち強Ⓚヒット後の距離別で使い分けたい連続技。密着なら④か⑤を、近距離なら前号紹介したしゃがみ弱Ⓚを、遠距離なら⑥につないでおこう。⑥はしゃがみ中Ⓚをつなぐ猶予が1Fなので、決まればラッキーくらいで出すといい。ガードされてもリスクは無いので目押しに自信が無いときに使おう。

対空中豪昇龍拳は低め＆近めで当てたい。その後2段目をEXセービング〜ダッシュして、強灼熱波動拳が2ヒットする。地上なら、強灼熱波動拳が3ヒットしてダメージが大きい。

コンボ

①(画面端限定)しゃがみ中ⓀⒸ▶EX豪波動拳→強豪昇龍拳(2ヒット)　ダメージ:278
②(豪鬼が端を背負う形)しゃがみ中ⓀⒸ▶EX竜巻斬空脚→強豪昇龍拳(2ヒット)　ダメージ:358
③中豪昇龍拳ⒺⓍダッシュ→強灼熱波動拳　ダメージ:空中260、地上310
④遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳　ダメージ:329
⑤遠距離立ち強Ⓚ→強豪昇龍拳　ダメージ:300
⑥遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸ▶EX豪波動拳　ダメージ:276

今月は全国のアベラー待望の最強起き攻めを紹介。システマチックに転がろう。か、体があーっ!

Text：パチ

マルセイユローリング表裏起き攻めパターンとその有利不利

スカイフォールを決めた後
その1　バックステップ→弱(正面)or中(裏回り)マルセイユローリング(弱＋7、中＋4、ブランカのみ＋8、＋5)　※非対応キャラ:本田、ザンギエフ、ルーファス
その2　1歩(正面)or半歩後退(裏回り)弱マルセイユローリング(E.本田、ザンギエフ、ルーファスには＋10〜7、そのほかのキャラは表移動時最大＋4程度、裏回り時＋8〜4)
EXスカイフォールを決めた後(ヒット後相手画面端以外)
ダッシュ→一瞬待つ→その場(正面)orレバー一瞬前入れ(裏回り)弱マルセイユローリング(どちらも＋10〜7程度)
トルネードスルーを決めた後(ヒット後相手画面端以外)
ダッシュ→弱(正面)or中(裏回り)マルセイユローリング(弱＋8、中＋5、ブランカのみ＋9、＋6)

※弱中強はマルセイユローリングのボタン。カッコ内の数字はすべて硬直差。単位はフレーム。

起き攻めとその後の行動

その2の1歩or半歩は、アベルが後退時に足を交差させるぐらいが半歩、それより後ろが1歩ぐらい。こちらは裏回りの硬直差が大きく見切りにくくなるが、正面と裏回りの着地が自分でも分かりにくくなる。EXスカイフォール時は一瞬待ってからマルセイユローリングを出すのがコツ。

起き攻めで使う攻撃は発生5フレームのしゃがみ弱ⓅorⓀと8フレームのしゃがみ強Ⓟ。しゃがみ強Ⓟは＋4F以下の状況で出すと相手の起き上がり投げ暴れに負けやすいので注意。硬直差を理解して技を選ぼう。

スカイフォール、トルネードスルー後は先行入力でダッシュ、マルセイユローリングを出す。表裏への移動を自在にできる。

硬直差が大きい状態でトルネードスルー orしゃがみ強Ⓟ→ヒット時スカイフォールの二択が強力。ヒット後はさらに転がり起き攻めへ。

豪鬼補足:百鬼襲は通常のジャンプとタイミングがズレることもあり、地上対空されにくい。その上、空中判定なので被害が少なく済む。
アベル補足:リュウ、ケン、本田、バイソン(裏回り時)、エルフォルテ(裏回り時)、豪鬼(裏回り時)はしゃがみ強Ⓟがヒットした部位によってたまに1ヒットしかしない場合があるので注意。

対戦攻略 ブランカ

今月は1発ネタを二つ紹介。乱発できないのでここぞという場面で使っていこう。

1発ネタの起き攻めを覚えよう

一つ目の起き攻めは、Nor➡投げからサプライズフォワード〜中or強グランドシェイブローリング重ね。相手の起き上がりにグランドシェイブローリングをきっちり重ねられる上、中なら相手の正面、強なら裏に回るのでガード方向を迷わせられる。展開が早く見切られにくいので、ここぞという状況で狙おう。また、投げからは↙でタメを作り、その場からサプライズフォワードを出そう。また、ライトニングキャノンボールでも同様の起き攻めが可能だが、その場合は投げ後に⬅で後退して距離調整をする必要があるので難しい。

二つ目はバックステップローリング重ね。これはリュウ、ケン、サガット、豪鬼など上昇系の無敵技を持つキャラに有効。相手の頭上や背中側にやや高めに重ねると、リバーサルで出してきた昇龍拳と相打ちもしくはつぶせることが多い。ごくたまに交ぜて使ってみよう。

起き上がりのグランドシェイブローリング重ねは見切りにくさ満点。リターンは大きいぞ。

バックステップローリング重ねは成功時の精神的ダメージが大きい。多用は禁物だ。

対戦攻略 バルログ

バルログの攻めの主力とも言える↘+強Ⓚ。今回は↘+強Ⓚ後に狙えるガード崩しを紹介するぞ。

しゃがみ強Ⓚ後の起き攻め

↘+強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ後は、垂直ジャンプからジャンプ攻撃と着地後しゃがみ弱Ⓚで二択を迫ろう。ジャンプ攻撃を狙う場合は少し遅めに垂直ジャンプする。しゃがみ弱Ⓚヒット時は、EXフライングバルセロナアタックにつなげるがタメ時間がギリギリなので、しゃがみ弱Ⓚヒットするまでタメておき、ヒットしたら素早くコマンドを完成させよう。

しゃがみ弱Ⓚ後遅めにEXフライングバルセロナアタック。相手がバックステップすると……、

暴発したEXフライングバルセロナアタックがヒットする。バックステップ対策になるのだ。

めくりを狙え!

↘+強Ⓚ後ダウンしない技で追撃したら、相手が着地する間際にEXフライングバルセロナアタックを出そう。タイミングが合えば、EXフライングバルセロナアタックでめくれるぞ。特に狙いやすいのは、やられが大きいザンギエフ。↘+強Ⓚ→EXフライングバルセロナアタックより若干威力が上がるので、連続技で倒しきれないときに狙ってみよう。

↘+強Ⓚがヒットしたらダウンしない技で追撃。硬直の小さいしゃがみ中Ⓚがオススメだ。

その後EXフライングバルセロナアタックでめくりが狙える。相手が着地する少し前に出そう。

対戦攻略 エル・フォルテ

エル・フォルテの守りの弱さを補うために、三つの技の使い分け方と性能を解説するぞ。

Text：伝説のオタク

守備面を強化せよ

弱or中エルフォルテダイナマイトは無敵時間が長く、切り返し手段として優秀だ。しかしガード時に反撃を受けてしまう上にスーパーコンボゲージを使い切ってしまう。そこで、スーパーコンボゲージの節約のためにも、EXアバネロバックダッシュとワカモーレレッグスルーを使って守備を補っていこう。

前者は、出始めからアーマー判定になるため打撃に対して強いが、投げに対しては無力なのが欠点。

後者は、無敵時間中に空中判定へと移行するため、めくりを狙った起き攻めに対して、空中やられで逃げるという使い方ができる。EX版は無敵時間が長く、密着で使えば相手を飛び越えるので、画面端からの脱出に役立つぞ。ただし、どちらも地上の相手にはヒットしないため、あくまで脱出手段と考えよう。

打撃を読んだときはEXアバネロバックダッシュを使おう。そのまま逃げるか、派生技で攻守逆転を狙えるぞ。

EXワカモーレレッグスルーは投げだけでなく、打撃でもつぶされにくい。

また、着地後のスキも通常版より小さいので、手痛い反撃を受けにくいぞ。

対戦攻略 エドモンド本田

今月は本田のセービングアタックの性質を紹介。細かい部分だが知っておくと便利だぞ。

Text：ケンちゃん

投げを避ける

本田のセービングアタックは一度存在判定が後方に下がってから前進しつつ攻撃するので、相手の投げを避けやすい(対投げ無敵時間は無い)。ボタンを押してから1フレームごとに徐々に後方に下がっていき、14フレーム程度で完全に下がり切る。密着からの通常投げに対しては、完全に下がり切らないと避けられないが、通常技をガードさせてからの投げなど離れた間合いからの投げは、若干早いタイミングでも避けられる。

投げの硬直にセービング(レベル2)を決めるのはタイミング的に難しいが、打撃の選択肢にも割り込める可能性があるので、狙ってみるのもありだろう。

逆に立ち状態で投げ抜けをする相手には、投げると見せかけてセービングアタックを狙う選択肢を交ぜるのも面白い。早めに出せばセービング(レベル2)ヒットも望めるぞ。

密着でセービングアタックを出しても、相手の投げを空振りさせられる。

打撃を防ぎつつ、投げも空振りさせられる可能性があるので狙ってみよう。

立ち状態で投げ抜けをする相手には、打撃の選択肢を弱百貫落としにするのもあり。ガードされても降り際が当たるのでリスクも小さい。

ストIV事典

ブランカ小ネタ:めくりジャンプ中Ⓚ後は、立ち弱Ⓟ→弱エレクトリックサンダーがガードされても有利かつ、安定して決まる連続技となる。 バルログ補足:春麗とエル・フォルテにはバックステップにEXフライングバルセロナアタックはヒットしない。 エル・フォルテ補足:エルフォルテフライングギガバスターは無敵時間が長いので、スキの大きな行動に合わせれば回避しつつ決まりやすい。

来たる日に向けてモチベを高めろ!

バーチャファイター5 R
- ■メーカー ：セガ
- ■ジャンル ：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発 売 日：2008年7月24日（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです

「VF5R」正式稼働から3カ月ほど経過し、そろそろ新キャラやシステムの変化にもなじんできたと思われる。ここからの激戦を闘い抜くには、より細かい知識の蓄積とやり込みが必須！ 「格闘新世紀V」を目標に、たゆまぬ努力を続けよう！

側面での防御技術を磨け!

システムマニアックス

今回は側面不利大時の、立ちⓅガード不能状況における防御技術を二つ紹介。うまく使いこなせば、側面での厳しい攻めへの対抗手段となるはずだ。

Text/鈍

側面での屈伸簡易投げ抜け

ウルフやアオイの横向かせの効果を持つ全回転技をくらった後など、側面を取られて大きく不利な状況では、選択する防御手段に注意が必要。このときは立ちⓅなどの出の早い技が立ちガード&避け不能となり、暴れやしゃがみガードはミドルキックで側面崩れ&側面よろけを奪われる。上記二つの基本技を使い分けられるだけで、避けを含む単純な防御手段のほとんどに対応されてしまう。

この状況で役立つ防御手段が屈伸。出の早い立ちⓅをしゃがみでかわしつつ、中段攻撃の発生タイミングで立ちガードに移行すればどちらの攻撃にも対応することが可能。また屈伸後に側面投げに対する簡易投げ抜けを入力しておけば、投げを狙われたときにも確実に抜けることができるというおまけ付きだ。単純な三択のすべてに対応できるので、側面で大きく不利な状況になったとき、即座にこの防御方法を取れるようになっておきたい。

なお、簡易投げ抜けの入力受け付けは、屈伸後に立ち上がった後にあるので、抜け方向を判断する時間が十分にあるといえる。相手が右側、左側で考えてしまうと混乱しやすいので、1P、2Pを問わず自キャラが上を向いているときはレバー前（1P時⇨、2P時⇦）、下を向いてるときは後ろ（1P時⇦、2P時⇨）と覚えておくと即座に投げ抜けしやすいだろう。投げ抜け方向が判断できなかったときでも、前か後ろのどちらかに簡易投げ抜けを入力していれば1/2で投げを抜けられるので、簡易投げ抜けの入力は必ず実行するようにしたい。

側面で大きく不利な状況では、立ちⓅが避け&ガード不能。ここは屈伸で立ちⓅと中段を凌ぎつつ……

簡易投げ抜けで側面投げを抜けるのが有効。難度は高いが練習して使いこなせるようになりたい。

新技術"しゃがみ避け"は使える!?

上記と同じく側面で大きく不利な状況で使える新技術が"しゃがみ避け"。下方向への避け入力であるレバー⇩部分で立ちⓅをしゃがんで回避しつつ、立ちⓅが過ぎたところでレバーをニュートラルに戻して発生の遅い技を避けるという避け方法。感覚的には立ちⓅが発生する直前に一瞬だけレバーを⇩に入れる感じ。タイミングが非常にシビアだが、成功すれば立ちⓅをしゃがみつつミドルキックなどの中段攻撃を避けることが可能だ。

ただし立ちⓅをやり過ごすまでレバーを⇩に入れる必要があるので、完璧なタイミングで実行しても肘クラスの中段技には側面よろけをとられてしまう。また、避け方向が下へ固定されているので、下方向へ避けられない半回転技を出されたときに確実にくらってしまうという弱点もある。

使いどころでは、上記の屈伸簡易投げ抜けで対応できないガード崩し技や下段攻撃を使われたときが特に有効となる。また、中段攻撃に遅い技を選択肢しやすいキャラ&状況でも利用価値が高い。

例えばラウの（⇩Ⓚ＋Ⓖ）をカウンターでくらったとき。立ちⓅの発生直前に一瞬だけレバー⇩入力。

立ちⓅが過ぎたタイミングでレバーを離せば、ガード崩しや（⇩Ⓟ＋Ⓚ）などを回避可能だ。

レイの［裏涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ］を側面ガード後は、距離が遠く中段攻撃は遅い技が主力なので狙いどころといえる。

補足：側面で立ちⓅを避け&ガードできないのは、全回転横向かせ技のカウンターヒット後、側面から立ちⓅ&しゃがみⓅ、標準的な性能の肘系の技がカウンターヒットしたときなどが代表的な状況。しゃがみ避け時に最速投げを狙われたときも側面投げになる。避け後の投げ抜け受け付け時間が短いので、安定して抜けるには素早い入力が必要だ。

群雄割拠(!?)の『VF5R』を斬る!!

キャラクターランキング『VF5R』編

今回はいつもと趣向を変えて、世間でも話題のキャラクターランキングを掲載。"全員強キャラ"といわれる本作のキャラ情勢はこんな感じ!

Text:矢永　協力:こえど、灘琉豪

『VF5R』キャラランク 10月15日版

ランク	キャラ
Sランク	リオン、アイリーン、ジェフリー
Aランク	アオイ、ゴウ、シュン
Bランク	サラ、アキラ、ラウ、ブレイズ、レイ、ジャッキー
Cランク	ベネッサ、ブラッド、ジャン
Dランク	ウルフ、カゲ、鷹嵐、パイ

強 ↔ 弱

[illegible]ランクは、編集部の独断と偏見で作成したものです。ご了承ください。

キャラランク補足

左の表が本作のキャラを筆者が独断と偏見でランク分けしたもの。5段階に分けてあるが、表のSとA、BとCにはそれほど大きな差は無いと思っていい。

ランク別で見ていくと、Sランクのキャラは主力中段攻撃の使い勝手がよく、基本選択肢による崩し性能の高いキャラがそろう。攻撃面で困ることがほとんど無く、ガン攻めできる点が高評価のポイント。この中でも最強と目されているのは、前作では最弱候補とまでいわれていたリオン。中段攻撃の大幅強化に伴い、ダメージ効率が格段によくなって穴の無いキャラに仕上がっている。

AランクはSとそん色無い強さを誇るが、少しもろい部分があるためこの位置にしてみた。人によってはSよりも強いと感じることも多いと思われる。

Bランクはスタンダードな性能を持つキャラが集まった形。このランクも十分に強いが、立ち回りで多少苦手な分野がある点が、上位キャラとの評価の差。

Cランクは、露骨な苦手キャラが居るのでこの位置に。苦手キャラを加味しない性能なら、Bランクのキャラよりも高性能となる場合すらある。

Dは上のランクと比べると性能的に若干落ちる感じ。特に辛い組み合わせの多い鷹嵐と、壁以外の火力が圧倒的に低いパイは、かなり厳しい状況にある。

前作から大躍進した、ジェフリーとリオンが最強ランクに。

新キャラ二人は、苦手キャラの多さが低評価につながった。

このキャラに注目!

打撃キャラに対して圧倒的な強さを誇る強キャラ。ただしゴウ、レイ、アイリーンには不利が付き、軽量級の宿命ともいえる被ダメージの大きさがあるので、今回はAに。

このキャラに注目!

手数とタテ押し能力の高さ、固め攻めの強さは最強ランクのキャラ。全体的な投げダメージの減少と、対応されやすさがマイナス点。もっと高評価でいいかも!?

このキャラに注目!

打撃性能が非常に高く、投げもそれなりに強いので高く評価する人の多いキャラ。アオイ、シュンといった辺りが圧倒的に厳しいために、かなり評価を落とした。

ひとこと 一言いわせてコラム

[illegible]

一言いわせて! by 矢永

自分的なランクは上記のような感じだが、ラウ、アキラ、ウルフ辺りはもうちょっと評価が上がっていいかも。シュンは大会での勝ちやすさだけ考えれば、リオンと並ぶほどの強さがあると思う。まあDランクのキャラ以外はどれも強いんで、ある意味バランスが取れているのかな!?

一言いわせて! by こえど

とりあえずランク表は、まあ俺の評価とあまり変わらないっすね。ただジャッキーはもっともっと弱いと思われます。負ける要素が少ないもん。それから鷹嵐は余裕のEランク(笑)。これ以外だと、ブラッドとウルフはもうちょっと上でもいいかな。ちなみにこれ1文字100円ぐらいもらえるんですよね!?

一言いわせて! by 灘琉豪

Sランクの3キャラは使いやすい技が豊富で、これといった天敵が居ないため、妥当といったところ。それ以外ではウルフに注目したい。プレイヤーが少ないため評価は低いが、屈伸対策に重宝する⇦Ⓟ+Ⓖ、発生は遅いが非常にリーチが長い⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚなどを使いこなせば上位を狙うことも可能だ。

編集:ランクの評価基準の基本は、攻め&受けの単純な強さに加え安定性の高さやキャラを使いこなす難度なども加味している。またステージに関しては、特殊ステージのあるキャラは若干のプラス評価をしてみた。なお、近日発売の攻略本では有名プレイヤーによるキャラインプレッションとキャラランクを大々的に掲載予定。興味のある人はぜひご購入を!

ジャン紅條
Jean Kujo

ジャンは状況ごとに技がそろっているが、逆を返せば攻めが単調になりやすい。多くの選択肢を持つことで、相手の対応を鈍らせていこう。

Text：マッハ

側面を活用する

逆正拳突き（⇨⇨Ⓟ）は以前の記事で書いた通り、側面からヒットさせると正面カウンターヒット時と同様の行動不能時間を付加させることができる。この場合には比較的発生の遅い打撃でも二択を仕掛けられるため、非常に強力な攻めを展開することが可能だ。この状況では、追い肘（⇦Ⓟ＋Ⓚ）と下段回し蹴り（⇩Ⓚ）による二択を迫っていこう。

追い肘は、ヒット時に腹崩れからコンボを決められる上、ガードされても五分という超高性能技に変化する。下段回し蹴りは、ヒット後に最速のつかみ投げを出すとしゃがまれない状況となる。このつかみ投げは側面投げになってしまうため、簡易投げ抜けに対して無力だが、その場合には七曜転錬撃（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚガード時ⓀⓅⓅⓀⓅヒット時Ⓚ）を選択肢に加えて、安定行動を取らせないようにプレッシャーをかけよう。

逆正拳突きが側面ヒットした後の二択は、非常に強力だ。ガードされてもリスクは低いぞ。

壁際限定コンボ

確定反撃や二択で活躍する紅染手（⇦ⓀⓅ）は、壁際限定でコンボ始動技になる。

壁との距離や角度が垂直に近い場合、紅染手ヒット後にしゃがみⓅが決まりやすい。その後はジャンまでのキャラに紅陽月突（⇦ⓀⓀⓅ）が足位置を問わず安定して決まり、相手体力の3分の1強を奪えるぞ。また、下段〜上段回し蹴り（⇩ⓀⓀ）は初段が壁に当たれば連続ヒットするので、追い打ちの縦猿臂（⇧⇧Ⓟ）まで決めれば、まとまったダメージを奪うことができるぞ。

紅染手がヒットすると、相手は吹き飛びダウンになるため、壁際ならばしゃがみⓅがつながる。

その後は、ジャンまでに足位置を問わず安定して決まる紅陽月突で追撃すればこのダメージだ。

各種ガード外し後の状況

結論からいうと、猫だまし（立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の後は発生ヒザクラス、仕切り直し騙し肩当て（立ち合い中⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）の後ならアッパークラスの技が確定（＝最大回復でもガード不能）。ちなみに最大回復自体は非常に簡単だ。

次に実際に狙うべき技だが、仕切り直し騙し肩当て後は赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）がド安定。ハーフフェンスでのリングアウトやフルフェンスでの壁コンボが狙える場合のみ、諸手突っ張り（⇨⇨ⓅⓅ）を使おう。猫だまし後もこの技が手堅いが、喉輪（⇧Ⓟヒット時Ⓟ＋Ⓖ）の方が威力が高い場合があるほか、壁際なら髷龍（⇦⇨Ⓟ）からの壁コンボがベストとなる。また、勝ち上げ（⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）を1フレーム消費無しで出せれば、壁の無い状況での最大ダメージが期待できるほか、タテ押し能力の高いコンボによってリングアウトを狙える。

壁際の猫だまし後、髷龍を当てたときのダメージ。さらにコンボを決めれば、全体力の半分弱のダメージを与える。

迎え四股ヒット後の状況

迎え四股の後は、赤鬼乱れ髷が連続ヒットするほど有利になる。また、このときに出す技によっては側面からの攻撃と見なされ、発生が丸太膝（⇨Ⓚ）クラスまでの中段技がガード不能。喉輪や爪先蹴り（Ⓚ）、千手張り手（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ）などを決めることができる。丸太突っ張り（⇨ⓀⓅ）ヒットからの側面猫だましを狙うのも面白い。ただし、鷹爪嘴（⇧Ⓟ＋Ⓚ）や髷龍、勝ち上げなどは正面からの攻撃と見なされるためか、普通にガードされてしまう。なお、迎え四股のヒット後は必ず足位置がハの字になる。

鷹爪嘴で相手を壁よろけにした後、髷龍が回復される状況は、迎え四股の有効な狙いどころの一つ。

体の細い相手には当たらない場合もあるが、ただ立ちガードしている相手にもヒットさせられるのだ。

鷹嵐
Taka-Arashi

ガード外し効果を持つ2種類の技で相手をよろけさせた後、および迎え四股（⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖ）がヒットした後の特殊な状況を解説しよう。

Text：栗田

ジャン補足：追い肘を側面ガードされた場合にしゃがみⓅを打ち合うと、体力差が無い場合は相打ちとなる。この場合、相手は側面を向いたままなのでこちらが有利な状況が続くぞ。
鷹嵐補足：側面から猫だましを決めた後は有利が大きく、1フレ消費勝ち上げも確定する。ただし側面から決めるには、側面からⓅⓅ&ⓅⓅⓅ以外の構え移行技のヒット後に構える必要がある。

特殊入力を活用しよう!

対戦攻略
アイリーン Eileen

割り込み行動やキャンセル行動の、一風変わった活用方法を紹介。

Text:ゴージャス

予備知識

アイリーン固有の特殊行動、落地望月(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と楽天把月(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。これらは割り込み行動に分類され、さまざまな割り込み行動移行技から派生できる。それに対して前空翻(⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ)などの⇩⇧⇦や⇩⇧⇨のコマンドを含む技は、キャンセル行動に分類される。

キャンセル行動は直前の移行技が相手に触れないと派生できないが、割り込み行動は直前の移行技が相手に触れていなくても派生できる特徴がある。これらの特徴を活用することで、連係のリスクを減らしたり、連係のバリエーションを増やせるぞ。

特殊行動を仕込もう

具体的な使用例を紹介しよう。例えば猿猴挑爪(⇧Ⓟ)から大聖跳山(⇩⇧⇨Ⓚ)を狙うのは有利時の基本だが、しゃがみⓅノーマルヒット程度の有利からでも猿猴挑爪を避けられたら、アッパークラスの打撃で反撃されるほどリスクが高い。そこで、大聖跳山後に落地望月までセットで入力しておけば、猿猴挑爪が相手に触れていたら大聖跳山が出るので、カウンター確認から追加入力で大聖降天(⇩⇧⇨ⓀⓀヒット時Ⓚ)までつなぐことができる。避けられて猿猴挑爪が相手に触れていなかったら、大聖跳山後に入力しておいた落地望月が出て、スカリ時のリスクを軽減できるぞ。猿猴挑爪を狸猫捕鼠(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)に置き換えるなど応用が利くので、いろいろ試してみよう。

そのほか割り込み行動ではないが、連環閃点腿(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)の2発目を大聖脱靴(⇩⇧⇦Ⓚ)の入力で出すことで、1発目が相手に触れていたら下段攻撃の大聖脱靴をヒットさせることができる。また、抹面倒挿(⇦Ⓟ+ⓀⓀ)を出すときに1発目と2発目の間に箭弾腿(⇩⇧⇨Ⓚ+Ⓖ)をはさむことで、2発目をしゃがみガードする相手に当てることができ、うまい相手にほど狙える連係になるぞ!

側面を利用して攻めに厚みを

対戦攻略
結城 晶 Akira Yuki

今回は、側面からの攻めで効果的な技を紹介していこう。

Text:ジョセフ

性能の変化を知る

今作では、側面から開胯(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で崩すと揚炮(⇩⇧Ⓟ)が回復困難になるので強力だが、開胯のリーチが短いため、狙う場所が重要。OM後や順身翻胯〜闖歩(⇩⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧)の後などがやりやすいぞ。

投げ抜け後に側面を取った後など微有利の状況では、裡門頂肘(⇦⇨Ⓟ)がおすすめ。側面で(⇦⇨Ⓟ)をカウンターヒットさせると、上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)が立ちガード&避けができないほど有利になる。しゃがみによろけを取った場合は横よろけになるので、回復の遅い相手にはカウンター時同様(⇦⇨Ⓟ)や立ちⓅ、投げで攻めよう。特に(⇦⇨Ⓟ)はヒット時はコンボ、ガード時はさらにOMなどで攻められるので、ぜひ使っていきたい。次に挙がるのが跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)。側面でガードされてもわずかに有利になるのが特徴だ。その後の立ちⓅやしゃがみⓅが割り込まれず、肘クラスの技には白虎双掌打(⇩⇦⇨Ⓟ)で打ち勝てるぞ。

今作では投げ抜け時に側面を取る状況が多く、その後の裡門頂肘がかなり有効。

白虎双掌打を活用

側面で白虎双掌打をガードさせると確定反撃が無くなるため、相手の背向け技ガード時などに直接的な二択を迫れる。代表例がラウの双虎旋爪(⇩⇨Ⓟ+Ⓚ)ガード時。ここで白虎双掌打を出すと、ラウ側の立ちガード以外の選択肢に勝てる。ガード時は側面なので、通天砲(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)や当て身で逆にダメージを取れるぞ。

対の選択肢ではガード崩しが強力。ほかにもこの状況はあるので探してみよう。

壁際を制する

対戦攻略
ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

壁攻めが強力なのはジャッキーも例外ではない。基本を覚え、実践しよう。

Text:ナポレオン

壁張り付きを狙う

壁に追い込んだときに有効な打撃として、ドラゴンコンビネーションアナザー1(⇦Ⓟ+ⓀⓀ)を使用していきたい。この技の2発目が当たると壁張り付けを誘発し、重量級以外にドラゴンコンビネーション3(⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅ)で追撃可能。追撃後、壁にバウンドした際はさらにダッシュハンマーキック(⇨⇨Ⓚ)が決まる。

壁張り付け後に安定させたいなら、全キャラにほぼ決まるダブルドラゴン(⇩Ⓚ)で追撃するか、鷹嵐以外に決まるスタンディングニーキックコンボ スパーク(⇦ⓀⓀⓀ)がおすすめ。ポイントは、壁張り付け後に前ダッシュして距離を詰めると決めやすくなること。壁際で(⇦Ⓟ+ⓀⓀ)にディレイかけると2発目がスカりやすいので、壁から少し距離を空けヒット確認して当てていきたい。

また、壁際でサディスティックハンギングニー(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)で投げた後、(⇨⇨Ⓚ)やグローインキック(⇨Ⓚ+Ⓖ)などの追撃が受け身を取られて入らない場合がある。その場合、スタンディングニーキック(⇦Ⓚ)に替えれば追撃可能となる。

この間合いからでも(⇦Ⓟ+ⓀⓀ)で壁張り付けを狙っていける。

壁際で状況確認をして、最速で(⇦Ⓟ+ⓀⓀ)を打ち切るのもあり。

アイリーン補足:壁を背負った状態から秦王下山(⇦Ⓟ+Ⓖ⇦)→連点腿(ⓅⓀ)を決め、斜めから壁に当たったら回復不能な壁やられになる。単飛腿(⇦Ⓚ)などで追い打ちしよう。
アキラ補足:白虎双掌打は、進歩星肘(⇦Ⓟ+Ⓖ)から出した場合にも側面ガードになる。振り向き技に割り込まれないので、壁やリング際に追い詰められたときなどに使えるぞ。
ジャッキー補足:トラッピング→ワンインチブロー(⇦Ⓟ+Ⓖ)は、抜けられても相手との位置が変わらない。壁際やリング際で攻めを継続できるぞ。

ダメージアップを図る！

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

今月は、よろけ誘発技であるスピアストレートからの連係を紹介！

Text：アストロ

よろけからダメージを与える

本作のジェフリーを象徴する強力な構え、スレットスタンス。そこからの派生技であるスピアストレート（スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓚ）は、ヒット／ガードに関係無く相手をよろけさせられるという強力な中段攻撃。よろけを誘発した後には、ⓅⓀがほぼ確定でヒットさせられるほど有利で、さらに攻撃を継続できるのが最大の長所となっている。

今回は、そのスピアストレートのよろけに着目。

この技で相手によろけを誘発させると、回復が難しいためⓅⓀ以外の選択肢も有効となってくる。ここで使えるのが、新技であるフルダウンナックル（⇦Ⓟ）。

フルダウンナックルを相手のよろけ中にヒットさせると、若干だが相手を浮かせることができるので、よろけ誘発→空中コンボといった、直接ダメージに結び付く連係を作り出せるのだ。

ただし、よろけ回復の早い相手にはガードされてしまう可能性があるので、相手の回復のうまさを見極めて狙うようにしたい。

よろけ中のフルダウンナックルヒット後は、立ちⓅで拾える場合もあるのだが、相手との距離や足位置によっては立ちⓅだと安定しないことがある。確実に空中コンボを決めたいのであれば、ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）がオススメ。足位置によっては、キリングニーハンマー（ⓀⓀⓅ）を決めることもできるぞ。

スピアストレートでガードをこじ開けたら、フルダウンナックルで空中コンボを狙おう

角度を見極めろ

カゲには壁コンボへ持ち込むための選択肢が豊富に備わっているが、ガードを崩す手段に乏しい。今回は、そこに焦点を当ててみたぞ。

壁際で擂り蹴り（⇩Ⓚ）を当てると壁やられを誘発するのだが、壁との角度によっては地上ヒットコンボへ移行することが可能だ。相手と自分を結ぶ直線と壁との角度が30度前後の場合にこの状況を作り出しやすく（写真参照）、正面から擂り蹴りがヒットした場合は総面割り（⇦Ⓟ＋Ⓚ）×2→葉重ね（ⓅⓀ）といったコンボを狙っていける。また、カゲの腹側が壁に向いている場合には、擂り蹴り→壁やられ→総面割り→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）→壁尻もちやられ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）といったコンボが決まる。下段技始動で相手の体力の4割ほどを奪う強力なコンボとなるので、ぜひマスターしよう。

このぐらいの角度から擂り蹴りを決めれば、総面割りが地上ヒットでつながるぞ

十文字へ構えよう

肘打ち（⇨Ⓟ）でよろけを誘発した場合、十文字構えに移行していれば続く十文字葉重ね（十文字構え中ⓅⓀ）が回避しにくい連係となる。その後は立ちⓅで相手の肘クラスの技を止められる程度の不利なので、屈伸や立ちⓅといった防御行動をメインに立ち回っていこう。

また、派生の葉隠流・陰・鎌鼬（十文字構え中ⓅⓀⓀ）を盾にしつつ、疾風陣から強気に攻めていくことも可能だ。葉隠流・陰・鎌鼬はガードされても反撃を受けない上に、カウンターヒット時には影刃（⇨⇩⇘Ⓟ＋Ⓚ）などで追撃できるぞ。

「VF5R」のカゲは壁が命！

対戦攻略

影丸
Kagemaru

今作におけるカゲの生命線ともいうべき、強力な壁攻めを紹介。

Text：マッハ　協力：ジン

最強の中段攻撃!?

対戦攻略

リオン・ラファール
Lion Rafale

今回は、旋風腿後のコンボに注目。キャラごとに覚えていこう。

Text：ちび太

旋風腿の性能を引き出す

リオンの腹側への避けをつぶし、下段技をスカしつつ攻撃する旋風腿（⇧Ⓚ）は、立ち状態にヒットすればノーマルヒットでも大半のキャラにコンボが決まる。ガードされても相手の二択を屈伸で回避可能なので、さまざまな局面で積極的に使える。

旋風腿ヒット後は状況に応じたコンボが決まる。あらゆる局面で使える万能技だ。

旋風腿を失敗避けやしゃがみ硬化に当てた場合、ゴウ、ブラッド、ション、カゲ、ジャッキー（平行のみ）、アキラ、ジャンなら最速のしゃがみⓅで浮かせ直すことが可能。アイリーン、アオイ、パイ、ベネッサにはしゃがみⓅを1フレーム消費で出すことで、同様に浮かせ直すことが可能だ。その後は盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）が安定して決まり、相手体力の4分の1ほどを奪えるぞ。

サラには平行時に盤肘連環手、ハの字なら右勾心（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→1フレーム消費しゃがみⓅ→盤肘連環手が決まる。ブレイズは最速しゃがみⓅで浮き直すが、距離が遠い場合は安定しづらい。しかしローリスクなので、狙っても問題無いぞ。

キャラごとに一定のタイミングでしゃがみⓅを出せば浮かせ直すことができる。

軽いキャラのハの字には、捧勾手（⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）でさらに浮かせ直すことが可能。

状況限定で役立つ知識

対戦攻略

舜帝 Shun-Di

対鷹嵐で役立つ限定コンボと、スタンディングK.O.後の新飲酒方法を紹介。

Text：矢永

鷹嵐限定コンボの活用

鷹嵐はダウン後に受け身を取れるようになるまでが若干遅いので、通常のキャラには決まらないような追撃を狙える。シュンはこの鷹嵐限定コンボが特に強力なので、鷹嵐戦では積極的に狙っていきたい。

コンボ始動になるのは秀女引針（酒6以上⇩⇧⇨ⓀⓅⓅ）と老虎擺尾（敵背後曹国舅中⇩Ⓚ）。この二つでダウンを奪った後、鷹嵐が受け身可能になる前に連撃仰飲（酒6以上⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ）での追撃が決まる。

秀女引針は肘クラスのスキのある技をガードしたときや、大技を避けた後の確定反撃としての使い方が基本。また、ノーマルヒットでも連続ヒットする特性を利用して、遅らせ打撃として使ってもいい。

老虎擺尾は、連撃仰飲などの各種キャンセルから連係させてガードを崩す手段として使っていこう。もちろん受け身攻めでの使用も効果的だ。

シュンの鷹嵐限定コンボは非常に強力。出の早い下段技の老虎擺尾から。

連撃仰飲で拾ってのダメージ。秀女引針からなら4割強の体力を奪えるぞ。

K.O.後の飲酒を欲張る

仰身腿（⇧Ⓚ）や涅槃旋脚（横寝中Ⓚ）でスタンディングK.O.した場合には、OM×2→失敗避けからの背身行飲側踢（敵後ろ向き⇩Ⓟ＋Ⓖ）で6杯飲酒することが可能。従来の飲酒パターンより1杯飲酒数を増やせるぞ。

少しでも遅れると間に合わないが、飲酒数アップは魅力的。コマンドミスしないよう注意。

起き上がり攻撃をかわす

流旋（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ）は軸をズラしながら攻撃するので、起き蹴りをかわしつつ攻撃することができる。強力な起き攻めとなるので、使い方を覚えて戦術に組み込んでいこう。

基本ダウン状態のあお向け足側では、相手の起き蹴りに合わせて腹側へ流旋を出していく。これだけで、その場＆横転からの起き上がり攻撃を中・下段問わず簡単にかわすことができる。中段起き蹴りをかわしたときは流旋双掌（⇧or⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）まで連続ヒットさせ、下段起き蹴りかわし時は流旋双掌の出し切りと寸止めからの投げで二択を仕掛けていこう。

また流旋をかなり早く出せば、起き蹴りをかわしたときに背後を取ることが可能。流旋寸止めから背後投げが決まるので大ダメージを狙える。

ダウン中、相手の足が曲がっている方が腹側。そちらに対して流旋を出せば…

簡単にかわせる。起き蹴りが来なくても、寸止め＆出し切りで攻めを継続可能。

裏回り

渦巻手刀（⇦⇨Ⓟ）や衣車寸止め（⇦⇨ⓅⒼ）など突進系の技を、起き蹴りに合わせて出せば裏に回ることが可能。どちらも若干早めに出すことによって、裏回り成功後に背後投げによる反撃を確定で決められる。

裏回りはリング際に追い詰められたときに真価を発揮する。成功すれば一発逆転が可能だ。

起き攻めを強化!!

対戦攻略

梅小路葵 Aoi Umenokoji

起き攻めの核となる、起き上がり攻撃（以下、起き蹴り）のかわし方を紹介。

Text：矢永

ガードさせてからが勝負！

対戦攻略

ブラッド・バーンズ Brad Burns

各種特殊移動からの反撃されない技を覚えて、一気に攻め切ろう!

Text：イトシュン

手を出させない連係を組もう

前作でも各種特殊移動からのスマッシュフック（スリッピングレフト中Ⓟ）は有効だったが、今作でさらに強力になった。肘の硬化が減った分、肘からのスマッシュフックが相手の肘に割り込まれなくなった。

そのほかストップキック（⇦Ⓚ）とフロントキック（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）からは標準的な立ちⓅに割り込まれず、容易に割り込まれにくくなった。

これらで立ちⓅや肘をつぶしていると、連係を止めるためにしゃがみⓅを出したり、スマッシュフックをガードしてくる場合が多くなる。しゃがみⓅが多い相手にはジャンピングティーソーク・ボン（ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ）でダメージを取り、様子見で手を出さないなら投げてしまおう！

1	ソークラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ティーソークコンビネーション（⇦ⓅⓅ）→ダブルニーソロ（⇩ⓀⓀ）
2	シャープシュート（⇦Ⓟ）カウンターヒット→ティープコンビネション（ⓀⓅⓀ）
3	ハイキック（⇨Ⓚ）カウンターヒット→ルンピニーコンビネーション～ダッキング（⇨ⓅⓀ⇩）→ダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）
4	ボディブレイク（スリッピングライト中Ⓟ）→立ちⓅ→ティープコンビネーション（ⓀⓅⓀ）

1は、軽量級相手ならば足位置関係無く入るが、中量級になると足位置が平行時スタートでないと入らなくなってしまう。足位置を確認してから決めよう。

2は鷹嵐限定コンボ。カウンターヒットを確認してからつなげよう。

3も鷹嵐に入るコンボ。他キャラにも入るが、鷹嵐に対しての最大ダメージコンボとして覚えておこう。

4は重量級専用コンボ。立ちⓅは気持ち遅らせてから出すこと。

シュン補足：鷹嵐限定コンボは、守勢時に役立つ避け攻撃からも狙うことが可能。こちらも連撃仰飲での追撃が安定だ。リターンが大きいので他キャラ戦以上に使っていきたい。
アオイ補足：これらの技を駆使すれば密着での起き攻めが強力。相手が起き蹴りを出さなくなったら、起き上がりに投げと重ね当て（⇦⇨Ⓟ）の直接二択を迫ろう（特に投げは大事）。
ブラッド補足：ストップキックとフロントキックからのスマッシュフックは、発生の早い立ちⓅにはつぶされてしまう。毎回立ちⓅでつぶしてくる相手には、しゃがみⓅで有利を取って攻めよう。

注目のカード&デッキを紹介!!

アルカディアモバイルも更新中!!

アルカディアモバイルでは『三国志大戦3』の最新情報を更新中。fan114君主のコラムも掲載されているぞ!!

三国志大戦3　蒼天の龍脈
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：2008年9月18日(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

オフィシャルカードバインダー追加リフィルセットが登場!!

オフィシャルカードバインダーに[illegible]追加リフィルが登場!! [illegible]でお得なセットが4,725円で[illegible]。

【セット内容】
追加リフィル[illegible]／リフィル[illegible]絵／カードデータ[illegible]国志大戦3[illegible]ラージデッキケース[illegible]トラカード[illegible]描き下ろし[illegible]クには[illegible]ナル名刺ケース[illegible]

注目カードピックアップ

新勢力・漢は特殊な計略を持つ武将が揃っており、使いこなすには少々慣れが必要。その中でも注目のカードとデッキをピックアップする。

漢を担う武将たち

漢の特徴は、やはり決起系、戦乱系の計略を持つ武将が多いことだろう。決起系は後半に強さを発揮し、戦乱系はリスクを伴うが効果が大きい。今までの計略とは違った感覚でつかうことになる。

どちらも号令を使うのが試合後半になりやすい。序盤～中盤をどう[illegible]。

国力ゲー[illegible]するのが漢の最大の特徴の一つ。その仕[illegible]

気になる計略効果をチェック!!

●戦功の荒稼ぎ

武力が+6され、効果終了時に敵を倒しているとその数に応じて士気が上がる計略。

上がる士気は一部隊倒すごとに+3となっているので、二部隊倒せれば実質士気を消費しない。使えるのが弓兵なので、城の守りで使用し、乱戦させて倒そう。

●決起の雷撃

国力により威力が変わる落雷で、効果は以下の通り。国力0で知力2、国力1で知力3、国力2で知力4、国力3で知力6の武将を確実に倒せるようになる。国力が3になれば、敵の主軸となる武将(たとえば【R】袁紹や、【SR1】孫堅など)を問答無用で落せるのは大きい。

【SR】皇甫嵩

漢の名将

武力7、知力7で勇猛も魅力を持つ優れた武将。漢で号令を使おうとしたら主軸となる武将の一人。

計略の効果は、国力0で武力+2、国力1で+3、国力2で+4、国力3で+8となっており、国力3とそれ以下の強さに差がある。

国力3での使用が主な狙いだが、相手に号令が居ない場合や、号令を使う武将を撤退させていた場合などは、+4でも十分に敵をせん滅できる。国力3の状態にこだわり過ぎてチャンスを逃さないようにしよう。

並の号令では止まらない。一気にたたみかけよう!

【UC】劉虞

安定した能力の騎兵

【R】孫堅と並ぶ漢軍のコスト1.5の主力騎兵。武力こそ孫堅に比べて低いが、知力が1高く魅力を持つ。

計略は、国力1から武力が13になるので、素早く連続突撃を決めればかなりの強さを発揮してくれる。

自城に張り付いた敵を倒したり、壁突撃をうまく使って迎撃されないように使いたい。なお、劉虞の大きな特徴として、「一騎討ちが起きない」というものがある。これだけの武力上昇がある武将で一騎討ちが起きないのは珍しいので、一騎討ちが苦手な人にはオススメの武将だ。

国力3の強さは相当。コスト2でも対抗できるものは稀。

【UC】張任

麻痺矢が便利な武将

武力6、知力5と特技こそ無いものの高いスペックを誇る弓兵。計略は、国力により効果が増すのだが、国力0の状態でも通常の麻痺矢戦法と比べてもそん色は無い。国力を気にせず序盤から使えるのが強み。早めに使い、敵の主力を狙って倒せれば、国力を上げるための士気が増えるまでの時間も稼げるぞ。

なお、武力の上昇値は、国力0で+3、国力1で+4、国力2で+5、国力3で+6となっている。武力12の麻痺矢はかなりの強さだぞ。

国力3の状態は、天下無双中の呂布でも動けなくなる。

【R】劉備

強力な車輪を使いこなす

基本スペックが武力5、知力6と優秀であるにもかかわらず、さらに覚醒の特技を持ち、試合後半ではコスト1.5の武将としては破格の強さになる。漢の槍兵を使うならば、【R】劉備を採用すれば問題ないレベル。

計略は、国力の上昇とともに効果範囲が拡大し、国力0で武力+3、国力1で+4、国力2で+5、国力3で+6となっている。

国力が3にもなれば、蜀の【R】魏延を上回る武力で特大の車輪が使えるぞ。

【UC】顔良

武力に優れた騎兵

漢では唯一の初期値から武力8を誇る騎兵。勇猛も持っているので戦闘面では頼りになる。

計略は、武力が+5され、効果終了時に士気が5上がる。最大士気が1下がるものの、優秀な計略である。特に守りで活躍する。実質士気を使わないで、敵の攻めを凌げれば、その後の展開で有利に立てるぞ。

とはいえ、最大士気が低下することを考えると基本的には漢単一勢力のデッキに組み込むのが基本。2勢力ではほかの騎兵を使おう。

【SR】献帝

味方を復活させ希望をつなぐ

武力4、知力6とスペックはそこそこだが、魅力、募兵、防柵の三つの特技を持ち、士気4で漢の味方を復活させる計略を使う。

計略の効果は、国力0でも兵力が最大で復活し、国力1で兵力が2割ほど上限を越え、国力2からさらに武力が4上がって復活する。

国力2までは特に守りに強い計略だが、国力3になればその場で復活するので攻めにも使えるようになる。強い武将を復活させたいので、漢の高武力武将と組ませたい。

漢の大号令デッキ

どこで攻め、いかに守るか

必要士気が少なく、武力上昇値も高めの【R】袁紹の「漢の大号令」を主軸としたデッキ。

このデッキの最大のポイントは、「漢の大号令」の使いどころ。早い段階で号令を使い、大幅にリードを奪い守り抜くか、後半に勝負をかけるかは序盤の状況で決めよう。序盤にリードをとってしまえば、有利な状況で号令を使えるので、そうそう崩されないはずだ。序盤に号令を使わないで守る場合は、【UC】劉虞の「決起の理」や、【UC】淳于瓊の「暗殺の陰謀」で敵の攻めをしのごう。国力を上げつつ、後半戦に持っていければ、号令と単体強化のコンボで一気に押しつぶすことも可能だ。

なお、サンプルではコスト1.5の騎兵に劉虞を採用しているが、【R】孫堅でもよい。リスクがないため、序盤の攻めをしのぎやすくなる。コスト1は【R】甄洛などでキーカードを封じるのもいいだろう。

武将名	コ	種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[R] 袁紹	2	槍	7	6	募	漢の大号令(5)	人
[UC] 顔良	2	騎	8	3	勇	戦乱の誉れ(5)	地
[UC] 劉虞	1.5	騎	5	5	魅	決起の理(4)	人
[UC] 淳于瓊	1.5	槍	6	3	勇	暗殺の陰謀(4)	地
[UC] 孔融	1	騎	2	8	–	官軍の援護(3)	天

試合終盤にこの状態にもっていければ理想。さらにほかの強化計略を組み合わせれば、止められることはないはずだ。

対策

序盤から味方が壊滅しない程度に攻めるのが理想。相手が攻めに耐え切れず早い段階から号令を使ってしまえば、最大士気で有利に立てる。士気差で負けても、2回号令を使わせれば、3回目は使いにくくなるので強気に攻めよう。「漢の大号令」は効果時間が短めなので、常に前線を上げて敵陣で使わせよう。

決起の大号令デッキ

国力をためるまでが勝負

国力3ですさまじい爆発力を誇る【SR】皇甫嵩の「決起の大号令」で敵を倒して攻城を狙うデッキ。

大事なのが国力3になるまでの攻防。各種決起系の計略で敵の攻めを凌ぐわけだが、重要なのが計略を使ったら可能であれば一部隊は倒したいということ。撤退させ、敵の足並みを、乱してこちらの士気がたまるまで時間を稼ぐのだ。【R】孫堅の「決起の神速行」などは、単騎で敵をせん滅できる強力な計略。敵が無理をして壊滅した場合、素早く攻城まで行けるようにしたい。

なお、国力が2の状態でも、部隊がそろっていて士気が11あれば積極的に攻めるようにしたい。敵と接触直前に【R】劉備の「決起の大車輪」を使い、その後に号令を使えばよいだけなので、なにも国力が3になるまで耐える必要はないぞ。なお、オススメの軍師は【C】郭図。号令と兵力増援を組み合わせ、一気に決着を狙いたい。

武将名	コ	種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[SR] 皇甫嵩	2	槍	7	7	魅、勇	決起の大号令(6)	天
[R] 劉備	1.5	槍	5	6	醒	決起の大車輪(4)	人
[UC] 張任	1 5	弓	6	5	–	決起の麻痺矢(4)	人
[SR] 献帝	1.5	弓	4	6	柵、魅、募	漢王朝の希望(4)	天
[R] 孫堅	1.5	騎	6	4	勇	決起の神速行(4)	地

[illegible]せないことが重要。「決起の麻痺矢」と「決起の神速行」で一部隊ずつ倒したい。

対策

国力3の「決起の大号令」を使えるのは、魅力が二人いた場合、最速で残28カウント。ここまでにはある程度リードを奪っておきたい。守りで号令を使われると、対処が難しいためだ。漢は通常時の武力がさほど高くないので、攻め続け、足並みをそろえさせないことも重要だ。序盤で勝負を決めてしまおう。

注目カードピックアップ

多様な妨害計略、使いやすい集団強化計略、特殊な超絶強化などが追加され、既存のデッキの強化がしやすくなっている。

魏といえば妨害！

「乱世の奸雄」曹操が率いる魏は、今回も妨害計略が多く揃っている。使いこなせば勝負を決めかねないものも多く、デッキに組み込みやすいコストの武将が多いのも良い点だろう。

気になる計略効果をチェック!!

●鬼神降臨

「撤退していない味方の数が戦場に居る敵の数より少ない場合」に効果が増すので、敵が城内に居た場合カウントされない。敵が一部隊多いと武力+5され、以降、武力が+5ずつ増える。二部隊差（武力19）で特殊演出が入り、移動速度アップが追加されるぞ。

●誘惑

必要士気が多いだけあり、武力-8、知力-3と効果は高い。移動速度の低下は、2倍速の状態ならばオーラが出せる程度だ。単体の武将に頼る形のデッキには、かなりの強さを発揮する。それらが苦手なら選ぶ価値はある。

【R】郝昭　少ない士気で集団強化

武力8、知力4で特技がないとはいえ、このスペックで集団強化計略が使えるのはありがたい。コスト2枠の戦闘力を損なうことが無いのは大きい。

武力の上昇値は3で、効果時間も、多くの集団強化計略に比べると短め。ほかの号令に上乗せしていく計略として使っていこう。

効果範囲は広く、騎兵のため範囲にいれやすい。

【UC】荀彧　同士討ちを誘う策士

武力は1と低いものの、魏では数少ないコスト1の槍兵で、なおかつ防柵を持つ。

「駆虎呑狼の計」が強力で、敵の足を止めるだけでなく、同士討ちで敵の数も減らせることができる。計略の範囲が手前で範囲も狭いが、二部隊いれられれば十分。号令や超絶強化に対する、けん制効果は抜群だ。

荀彧が居るだけで相手は、分散せざるを得ない。

【UC】郭嘉　城内の動きを封じる

武力が2と心もとないものの、騎兵なのでカバーできる範囲、知力9は妨害、ダメージ計略に強く、序盤の伏兵探しで役に立つ。

計略は、城内の相手の移動速度を下げる効果を持ち、敵武将の知力には影響を受けない。自身が城に張り付いてないと使用できないのが難点。

しかし、この武将が居て前線を自軍部隊がうろうろしていると、相手は兵力が減っていても下手に城にもどれなくなる。移動速度を上げる強化計略との相性はますます。素早く張り付いて連環で攻城が狙える。

機略自在デッキ

郝昭の加入で底力UP

【SR】司馬懿を中心としたデッキに、【R】郝昭を加え、さらにコスト1の槍兵に【UC】荀彧を加えた形。

基本的な狙いは、味方武将に「機略自在」をかけ、槍兵を壁にし、騎兵での連続突撃での敵のせん滅、そして攻城までつなぐ流れだ。

郝昭が加わったことにより、武力で押し負けそうな相手に「機略自在」から「危地の統率」を重ね掛けすることにより武力で押し負けないようになった。「機略自在」のおかげで知力も上がりわずかに効果時間も延びるのがポイント。

とはいえ、あまり派手に士気を使い過ぎると再度逆転の可能性もある。力負けしそうな相手には、終盤逆転が難しい時間帯で勝負を挑むのも手。

そのことも踏まえ、軍師は【C】荀攸がオススメ。

増援で畳み掛けるもよし、連環で逃さずせん滅するもよし、どちらにしても有効に活用できる。

守りは「機略自在」のほかにも、「駆虎呑狼の計」が使えるので、司馬懿と荀彧のどちらかは撤退せずに守りにまわせるように注意しつつ立ち回りたい。

味方に「機略自在」を使い連続突撃で敵をせん滅！　サポートする手段が増えたので以前より安定感が増しているぞ。

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
【SR】司馬懿	2	騎	6	10	伏、魅	機略自在(6)	天
【R】郝昭	2	騎	8	4	ー	危地の統率(4)	地
【R】張郃	2	槍	7	7	勇	魏武の強兵(3)	地
【UC】荀彧	1	槍	1	9	柵	駆虎呑狼の計(6)	天
【UC】楽進	1	騎	4	3	ー	強化戦法(4)	天

対策

基本的に英傑号令を使えば武力面で負けることはあまり無い。槍を壁にしての突撃には、こちらも槍が二部隊居れば槍を縦に並べることで2列目の槍で迎撃を狙える。相手がカク昭の計略を使ってせん滅にきたら、奥義でカバーするのもアリ。士気差を付ければそれで逆転は可能だ。とにかく無理をしてせん滅させられるのは避けたいところ。

注目カードピックアップ

蜀

魏・呉・蜀のいわゆる三国の中で唯一象兵が追加された勢力。それらと、覚醒を持つ若き武将を使いこなして新たな戦術を組み立てよう。

象兵の加入で大きく変化

これまでのデッキに、3部隊いる象兵のうちだれかを加えるだけでデッキの様相は大きく変わってくる。味方の槍を乱戦状態から脱出させたり、攻城[illegible]たりと、戦術が[illegible]かるぞ。

蜀の武将と象が並んで攻め入る様は圧巻！　乱戦力も高く、しぶとさでは全兵種トップクラス。攻めと守りどちらでも活躍してくれるだろう。

気になる計略効果をチェック!!

●戦女の息吹

兵力を徐々に回復させる計略。必要士気が4と少な目なので、序盤から使え、号令などを使用したあと、もう一押ししたいときにも有効だ。回復量は、総兵力の4割程度。

●臥龍の将略

槍兵、騎兵、その他の兵種、どれに掛けた場合も武力の上昇値は＋4。槍兵の槍撃は【C】蒋琬の「剛槍の伝授」と同程度、騎兵に使うと相手の兵力の半分近くを奪う程度強化される。なお、重ね掛け可能でその他の兵種に掛ければ攻城力も上乗せされるぞ。

【SR】祝融

相手を捕らえ同士討ち

武力7、知力3は若干スペック的に不安を感じるかもしれないが、象兵は乱戦力が高いので実質武力8とほぼ変わらない働きができる。特に城を巡った攻防ではその防御力の高さが頼りになる。

計略は相手を捕らえて自身の進行方向に固定する。捕らえた敵部隊は、敵同士での戦闘判定をするようになる。そのため、捕らえて壁にすれば、相手の攻撃は祝融に届きにくく、ダメージを受けることが少ない。一人で号令を蹴散らすことも可能だ。効果時間は短いので、十分引きつけてから使おう。

【R】関興

敵を倒して武神と化す

序盤は武力7知力4とそこそこだが、覚醒すれば武力8、知力5に勇猛を持つ強力な武将になる。

計略は、使用した瞬間に武力が+2され、一部隊倒すことに+3される。一部隊倒す直前に使えば、士気4で武力+5の強化になる。

効果時間が非常に長いのでその状態を維持できるのは大きな強み。

【R】関銀屏と組み合わせてみるのも面白いだろう。

【UC】関索

天属性の味方を強化

天属性の号令を持ち、天属性に使用した場合、武力が+4される。

【UC】関索は、ほかの属性号令を使う武将より基本能力が優れている。覚醒後は武力6、知力5とコスト1.5の弓兵としても高い能力。知力が若干低いが、号令の効果時間はほかの属性号令を使う武将と大差ない。

蜀は【R】魏延などの優秀な武将が多いので単一で組んでも良い。【R】劉備と一緒に使ってサブ計略として使うのもアリだ。「若き王の手腕」同様、自身の前方長方形で効果範囲も広いので使いやすいのもありがたい。

劉備の大徳デッキ

若き力を加え

【SR】劉備の脇を、【R】張苞、【R】関興の二人の武将で固めたデッキ。覚醒のおかげで対戦終盤にはかなりの強さを発揮するデッキ。勇猛を持つ武将が二部隊居るので一騎討ちにも強いのがポイント。

狙いは「劉備の大徳」での力押しになるが、士気に余裕があるようなら、「武神再臨」で武力の底上げをはかるのもあり。関興が倒せそうな敵部隊が居るような状態であれば、迷わず使ってしまおう。士気フローの防止にもなり、その後の攻めが強力になる。

また、攻め上がって味方がやられてしまったときは、張苞か関興を城に帰らせたい。「仁王再臨」を使えば、ある程度城を守ることは可能。または「武神再臨」で守りつつ、次の攻めにつなげたい。前よりも比べて、攻めと守りの手段が増えている。

また、人属性が多くなっているので陣略を使いやすくなっている。強力な陣略を早い段階から使えるので、攻め、守りどちらに使っても効果を発揮するチャンスは多くなるはずだ。

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[SR]劉備	2	槍	6	7	活、魅、募	劉備の大徳(6)	人
[R]関興	2	騎	7	4	醒、勇	武神再臨(4)	人
[R]張苞	2	槍	8	1	醒、勇	仁王再臨(6)	人
[R]龐統	1	槍	1	9	伏	連環の計(6)	人
[C]廖化	1	騎	3	4	ー	憤激戦法(3)	人

[illegible]るので妨害計略にも対処しやすい。

対策

前衛の武将の二人の知力は低め。妨害、ダメージ計略があればそれを駆使して各個撃破してリードを奪いたい。また、「仁王再臨」を食らってしまわないよう張苞の前にはあまり固まらないように。さらに、撤退寸前の味方を無理に前線に置いておくのも危険。「武神再臨」の糧にされてしまうぞ。

注目カードピックアップ

今回の呉は、ほかの勢力に比べてもの足りなかったところや、欲しかったタイプの武将の追加など、全体の底上げがされている。

足りなかったものをプラス!

今まで魏にしか居なかった武力10の弓兵が呉に追加されたり、知力の高い槍兵や「我が屍を越えよ」の復活など、新たなデッキのバリエーションが増えることは間違いないだろう。

呉といえば「火計」。あらたに【UC】吾粲という1コストで「火計」を持つ[illegible]入りやすいコストで火計もちが増えたのはうれしい。

気になる計略効果をチェック!!

●一気呵成

計略終了直前には武力が0になってしまうものの、初期値は23と必要士気5の計略としては高い。突撃寸前に発動することで、そのまま二部隊以上倒すことも可能だ。

●若き血の昇華

呉の味方の武力が16以上のときに発動すると麻痺矢の効果が追加される。【R】周姫の知力が高いので、効果時間も期待できる。

武力8以上の武将に「我が屍を越えよ」、武力9以上の武将に「孫武の大号令」、【R】孫策の「雄飛の刻」で条件をクリアできる。

【R】甘寧

待望の武力10弓兵

コスト2.5で武力10というだけでなく、特技の募兵を持つ弓兵。

募兵を持つため戦場に常に陣取り戦線を維持しやすい。計略は非常に強力だが、それだけで使っても敵の号令ぶつかったら武力上昇分を打ち消すだけであり、当然騎兵にはダメージを与えにくい。効果を最大限発揮させたいなら味方が乱戦しているところに使おう。

短い効果時間を、いかに活かすかが鍵だ。

【SR】孫権

属性号令を使う騎兵

呉では珍しいコスト1.5の騎兵の一人。武力こそ低めだが、防柵と魅力の特技を持つのは大きい。

計略は2勢力、特に蜀の強力な武将と組ませた上、陣略と合わせて使用するのが安定ではある。しかし、注目してほしいのが呉のいわゆる「火計」を持つ武将の多くが人属性であること。「人心の掌握」は必要士気が5であるため、士気が12あれば、号令→火計(逆でも可)のコンボも可能。最後の攻めでかなりの力を発揮してくれることは間違い。また、【SR】呂蒙も人属性なので、「麻痺矢の大号令」のサブ計略として使うのもありだ。

【R】黄蓋

高武力高知力の槍兵

呉に今まで居なかった、武力と知力の高いコスト2槍兵、しかも勇猛持ち。妨害計略に強く、勇猛のおかげで一騎討ちにも強い。

武力を重視するなら【UC】凌統も居るが、コスト2の槍を使うなら筆頭候補ではあるだろう。

突破戦法は、相手と乱戦してもほぼ移動速度が下がらない。自身の移動速度も上がっているので、すぐ乱戦状態から脱出できる。壁突撃をくらいにくいのが利点だ。もちろん、武力上昇値も+5と高いので、単純に強化計略として、つかってもいい。移動速度上昇をいかせば、敵を逃さず倒せるぞ。

我が屍を越えよデッキ

父を越え突き進む

【SR】孫堅の「我が屍を越えよ」を主軸としたデッキ。「我が屍を越えよ」は、自身が撤退する代わりに必要士気が少なく武力の上昇値が+8と高め。力押しならかなりの強さを発揮する。

自身が撤退してしまうことで相手と人数差ができてしまうことに関しては、【R】太史慈の「約束の援兵」を使うことでカバー可能。「約束の援兵」そのものは、使って損をする計略ではないので士気に余裕があったら迷わず使いたい。

また、槍が欲しい場面など、【SR】孫堅を撤退させたくない場面では、【R】孫権の「若き王の手腕」を中心に戦うといいだろう。

最後の守りなどで、士気か若干余りそうなときは、「我が屍を越えよ」使用後に、【C】太史享の「再起の擁護者」で孫堅を復活させてやると良いぞ。こうすることで味方の武力を上げつつ人数差をカバーできる。ただし、このコンボはあくまで最後の守りで使うように。普段から乱発すると士気が足りなくなってしまうぞ。

なるべく孫堅を戦わせて[illegible]敵の兵力を限界まで減らして計略を使えばたたみかけやすくなるぞ。

武将名	コ	兵	武	知	特技	計略名(士気)	属
【SR】孫堅	2.5	槍	8	8	魅、勇	我が屍を越えよ(5)	地
【R】太史慈	2	弓	8	5	勇	約束の援兵(4)	地
【R】孫権	1.5	弓	4	7	柵、魅	若き王の手腕(6)	地
【C】太史享	1	騎	2	5	–	再起の擁護者(4)	人
【UC】張紘	1	槍	2	8	伏	浄化の計(3)	人

対策

孫堅は、前線で兵力が減ったら計略を使用することが多い。そこで、ある程度兵力を減らしたら、ダメージ計略や騎兵の突撃をまとめて当てることで一気に撤退させたい。また、計略の効果時間は短いので、中央付近で使わせることができたら、撤収するのもあり。敵部隊が城壁にたどり着くまでには、効果が切れているだろう。

注目カードピックアップ

蜀同様象兵が追加。そして、コスト2の武将が多く追加されてデッキの幅が広がったのが大きい。いろいろなデッキを試してみよう!

より特殊な勢力へ

新たに追加されたカードは、四人の象兵、妖術を身につけた黄巾党の二人、そして西涼の騎兵たち。どれもほかの勢力の武将に比べて特殊な能力を持つものが多く、一味違ったデッキが組めるぞ。

象兵の種類が最も多いのは群雄。どれも扱いに慣れは必要だが、使いこなせばほかの兵種にない強さを発揮してくれるぞ。

【R】張角

竜巻で弾き飛ばす!

特技こそないもののスペックは武力2、知力8と平均的。特筆すべきは計略の「大乱の暴風」。

敵味方かかわらず、触れるものを弾き飛ばす効果があり、長時間戦場に停滞する。自身の城の城門前に設置すれば、城門を攻められにくくなり、攻城中の味方の横に設置すれば突撃をくらいにくくなる。攻めにも守りにも使えるぞ。

こうなると、手が出せなくなる。時間稼ぎにも使える。

【C】木鹿大王

最高の武力を誇る象

武力8の象兵の打たれ強さはかなりのもの。計略無しの場合、同コストの武将で乱戦した場合、負けることはない。

計略は、効果時間こそ短いものの、相手を大きく弾き飛ばす効果は大きい。槍に迎撃されるので、自城防衛時に、使うことで迎撃をあまり気にせずに使用できる。防衛時に光る計略だ。

鉄壁の守備を敷くことも可能だぞ!

【UC】龐徳

人馬一体で荒らせ!

コスト2で武力7、知力6はそれなりの性能ではあるが、特技復活があるので、いざとなったら捨て駒にもできるのが利点。敵一部隊を無理矢理倒せば、復活までの時間を稼げる。

使用時は武力11になり、移動速度も上昇した上、迎撃を受けないのは大きい。龐徳で乱戦し、ほかの騎兵の突撃へと繋げよう。

龐徳自身は、壁になるように使うのが鉄則。

気になる計略効果をチェック!!

●卑屈な急襲

相手の士気が少ないほど効果を増す強化計略で、最大で+13にもなる。大型の計略コンボを使い、士気を全て使ってしまう相手には、コレだけでも対抗できる能力だ。そのほか、魅力多めで序盤から使うという手もある。

●虚誘掩殺の計

こちらは上の「卑屈な急襲」の全体強化版。相手の士気が7以上あると+2。士気がまったくない状態で+9になる。単一勢力でデッキを組み、【UC】鄒の「堕落の舞」と組み合わせると狙いやすい。

呂布ワラデッキ

武将名	コ	兵	武	知	特技	計略名(士気)	属
【SR】呂布	3	騎	10+	1	勇	天下無双(6)	天
【C】張魯	1	弓	2	6	―	五斗米道(4)	人
【R】張角	1	弓	2	8	―	大乱の暴風(4)	天
【C】程遠志	1	槍	3	1	活	強化戦法(4)	天
【C】張梁	1	歩	5	1	―	黄巾の群れ(3)	人
【C】裴元紹	1	騎	3	1	活	強化戦法(4)	地

群雄といえば呂布!

今回も安定した強さを発揮してくれる【SR】呂布を中心としたデッキ。そこに新たな計略の使い手として【R】張角を加えたのがこの形。

主な狙いはやはり「天下無双」での敵の撃破とそこからの強引な攻城。敵を各個撃破してできたすき間に、味方の武将を走りこませたい。枚数の多さを生かしてどんどん攻めあがろう。

「天下無双」の効果時間を延ばすためにも、軍師は【C】陳宮の「知略昇陣」を使いたい。陣略は自陣付近に設置し、守りにも使えるようにしたいところ。

ダメージ計略を使う武将が相手に居るときは、【C】張魯の「五斗米道」を使おう。呂布単騎で戦いつつ、ダメージ計略を誘い復活させるのだ。

さらに、攻と守り、双方で新たに張角の「大乱の暴風」を活用したい。手数で押し込んでいるときにうまく城に味方が張り付いたら、竜巻を召喚して敵の動きを妨害して強引に攻城をねじ込んだり、呂布が撤退してしまったときに自城城門前に竜巻を召喚して被害を抑えたりしたい。

[illegible]なカで敵を蹴散らし、味方が攻城する[illegible]

対策

とにもかくにも呂布をどう倒すか。序盤にリードを奪われ、呂布を使って撤退的に守りに入られるとかなり厄介。ダメージ計略、雲散、連環系の計略がないとなかなか攻めることができない。対策としては、デッキにこれらを入れておくのが一番。ダメージ計略は、張魯を倒したあとか、無双後に使い士気差ができるだけでないようにしよう。

新たな軍師の能力をチェック!

軍師マニアックス

ここでは、今回新たに追加された軍師の能力、そして兵書の一部をチェック! 意外と侮れない効果があるものも多いので覚えておきたい。

新たな兵略は効果が特殊なものが多い。それだけに、使いどころを見極めれば、大きな効果を得られるだろう。

・集中増援

LV10で使用した場合、五部隊で3割近く、四部隊で4割近く、三部隊で5割、二部隊で8割近く、一部隊で10割回復となっている。五部隊でも効果が高く、四部隊でさらに高い効果を発揮してくれるので、MAXになってしまえば、「兵軍増援」よりも高い効果を期待できる。

・超絶再起

ゲージMAXだった場合、撤退している味方を即時復活させるのは強力だが、ゲージMAX以外で使用した場合、僅か数カウントしか減少しない。

これを使いこなしたいなら、属性を兵略用にそろえるのが重要。ある程度早い段階で使えるようにしておきたい。

・転進増援

一瞬で城に戻りつつ兵力を3割程度回復させる。一瞬で帰城して、そのまま素早く攻めあがれるのは便利で、敵の足並みがそろう前に攻めあがることも可能。敵に号令を使わせていれば、より有利に攻め上がることができる。できるだけ、味方を撤退させないように立ち回ろう。

・転進防柵

一瞬で城に戻りつつ、防柵を復活させるという変わった兵略。防柵多めのデッキでの運用が基本。防柵は、ゲージMAX時に使用すると攻撃に4回耐える分、復活&強化(6以上にはならない)。味方が撤退していても、防柵で時間を稼ぐことも可能だが、基本的には撤退させずに使おう。

兵書

訓練の探索と、戦闘後にランダムで手に入る兵書。そのいくつかについて簡単に解説するぞ。

・知力上昇

その名の通り陣略に知力が上がる効果が付く。効果時間は短め。逆に、知力減退というものもある。

・敵城弱体

範囲内で攻城中は、その間に敵城から受けるダメージが大幅に減少する。敵城に配置しないと効果がない。

・武力上昇

数カウントの間、武力が上昇する。精兵戦陣など、開幕で使用する場合に効果が大きい。

・業炎強化

「獄滅業炎」にのみ付加可能な兵書。「突撃闘陣」、「連弓撃陣」など、固有陣略に付加するものもある。

・兵軍連環

妨害系の陣略にさらに連環の効果を付加する。効果中は騎兵がオーラを出せないほど移動速度が低下する。

・迅速走射

走射に必要なタメの時間が短くなる兵種に限定された効果。突撃や槍撃、攻城など、迅速系の兵書が存在する。

・範囲拡大

左が拡大前、右が拡大後。左の範囲が少しだけ広がっている。陣略が続く限り拡大効果は永続。そのため、効果は抑えられている。

これまでと違って、単純な能力の向上以外の効果を持つ陣略が増えた。(範囲はLv10の時点)

・移動舞陣

範囲内で舞っている武将が移動できるようになるという舞い計略専用の陣略。移動速度はかなり上昇し、どの兵種でも槍兵に迎撃を受けるほど。なお、あくまで舞い中なので突撃などはできない。

見てのとおり効果範囲はかなり広い。きっちり操作すれば、相手の攻撃から逃げることも十分可能。相手に槍兵が居ると迎撃されるので、味方をフォローにまわしたい。

・完殺抑陣

武力、知力に一切の低下効果は無いが、範囲内の敵部隊を倒すと撤退カウントが増えるという陣略。増えるカウントは10カウントだ。ダメージ計略や「全軍突撃」などの爆発力の高い計略との併用が良い。

左右を完全にカバーすることはできないものの、効果範囲はまずまずの広さ。ゲージMAXでは効果が永続するのでこの広さでも十分。使うだけで敵の動きを抑止しやすいぞ。

・撃破鼓舞

効果は、「範囲内の敵を倒す」ことで発動するので、あくまで敵武将が範囲内に居なければならない。効果は、一部隊倒すごとに士気が0.5増える。ダメージ計略などで一撃で仕留めるのが効果的だ。

敵城前か、自城前に設置すれば、効果を発揮する機会は多い。敵をせん滅しつつ士気を増やし、そのまま一気に攻めきったり、守りで士気をためてカウンターを狙うこともできるぞ。

・十面埋伏

範囲内の敵武将は計略を使用するのに必要な士気が1上がる。そのため、「火計」などの大型の計略が使いにくくなり、士気をまとめて使う計略コンボも狙いにくくなる。相手の狙いを封じやすいぞ。

左右の範囲が広く、敵を効果範囲に入れやすいのだが、縦幅は短め。自陣に使うと後方から計略を使用できる相手には効果を発揮できない。設置する位置はよく考えよう。

・諸刃劣陣

範囲内の敵味方かかわらず武力を-3するという陣略。範囲内に敵を誘い込み、武力の下がらない範囲外から弓で攻撃するのが理想。武力を下げる陣略にしては珍しくゲージMAXで効果が永続する。

範囲は見てのとおりかなり狭い。思い切って敵城か、自城の城門前に設置してしまうのがよいだろう。範囲外から攻撃できれば敵を素早く倒すことも可能。

・封印縛陣

範囲内の相手が計略を使用できなくなる。移動速度低下もあるが、騎兵がオーラを出せるほどなのでオマケ程度に思おう。攻めに使って一気に敵をせん滅して攻城までつなげるのが理想だろう。

範囲は鉄鎖連環などと同様の範囲でそれほど広くない。自陣に使っても後方から使える計略には効果を発揮できない。城から出てくる敵を範囲に入れるのがやはり安定だろう。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

第三回 投稿局地戦

蜀漢演舞

蜀の武将が歌い踊る桃の演舞場、開園!! 蜀投稿の投稿率低迷も、これで解消ですかな!?

（大英傑六品・大阪府　J・Bさん）
☆蜀の未来を担っていく御子、阿斗様にかかわる二人のお妃様。阿斗様を優しくあやすこの姿に、全蜀民が心の底から癒されること間違いありませぬ！　さらに物語の中でのお二人の運命を思うと、わ、私この一枚に涙さえもッ……!!

（良将三品・沖縄県　泉かなめさん）
Ⓗここにいるぞと飛び出す馬氏お二人の後ろには、懐かしの面々も！　全員だれか分かりますかな？

（大将軍三品・宮城県　はなやか涼子君）
☆諸葛亮殿に、奥様から募兵弁当のお届けが！　そのメカ、まさかそのためだけに開発をッ!?

（軍師七品・神奈川県　未虎さん）
☆新旧、蜀の魅力的なご夫人方がそろい踏み！　蜀はこの方々の支えあってこその国でした。

（暴勇四品・石川県　チーパオさん）
Ⓗ兵種のみならず武闘派から支援役、攻撃計略に舞い計略と、女性武将の多彩さは随一！　女性単デッキなど、今でも思わず組みたくなりますな〜。

（投稿帝四品・福岡県　皐月トミィさん）
☆皆集い、酒酌み交わせば義兄弟！　とばかりに、蜀の五虎将と劉備殿の賑やかな酒の席の一幕です。仲睦まじきこの結束もまた、蜀の力かと！

fan114が選ぶ！

雄飛傑作

唯一無二の絆で結ばれた兄弟二人に加えて、四人の美しく気高い妻達に囲まれた劉備……。それぞれがかわいらしく描かれたイラストですな。何かこう、ほんわかした気持ちにさせられます。困っているのか照れているのか定かではありませんが、とにもかくにも劉備は天下一の幸せ者ですな。

（群雄将六品・群馬県　赤松セリさん）

（群雄将六品・埼玉県　くて2uniさん）
☆おなじみの武将が大集合、実に壮観なる一枚です！　蜀の忠臣、改めて見ても実に個性的な面々ですな！

蜀の投稿領土の拡大ぶりは……次回発表！

投稿募兵中！

「銅雀台」では『三国志大戦』の投稿や企画案を募集中!　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを!　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!

いよいよ欧州チャンピオンズリーグが開幕! 選手たちの活躍を見逃すな

一部で好評の初心者向けの攻略講座の第2回目と、新企画の「VS.シリーズ」第一弾をお届け。ビギナーから上級者まで全員必読!

テキスト:半蔵門 WCCF 部

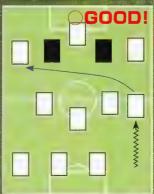
ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
■メーカー:セガ
■ジャンル:スポーツゲーム
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日:2008年6月(稼働中)
■使用基板:LINDBERGH

『WCCF』超初心者向け講座
第2回 ボールを奪った後のゲームメイク

ボールの獲りかたはわかったけど、どうやってゲームを組み立てればいいのかがわからない……今回もそんなビギナーのために、三つのテーマに絞って分かりやすく解説していこう。

ボールを奪ったら、まず最初にボール保持者がいるおおよそのポジションを確認することから始めよう。奪った位置が味方のゴール付近であればリスクの少ないショートパスを、反対に敵陣の深い位置であれば、パスをせずに一気にドリブル突破やシュートを狙って勝負するというように、味方のゴールに近づくほど確実性のより高いプレイを選択するのが基本中の基本だ。

ボールを奪ったら、まずその地点がグラウンドのどの位置なのかを確認することから始めよう。

相手ゴール近くで取れた場合は余計なパスは不要。一気に突破してシュートを狙え!

フリーの味方を探してパスを出せ!

ボールを奪ったら、必ず画面内にいるフリーの味方を探し、その方向に対応した戦術ボタンで指示を出そう。おおよその目安としては、最終ラインのディフェンダーが奪ったらボランチへ、ボランチがカットしたらトップ下やサイドに開いたウイングにボールを渡すようにするとよい。パスコース上に相手選手がいる方向は極力避けることが肝心だ。

ディフェンダーがカットしたときは、前方にいるボランチへパスを出すようにすると安全だ。

ボランチのところでボールを奪ったら、周囲を見回してフリーの味方を急いで探そう!

サイドチェンジは敵陣に入ってから狙え

ドリブル突破力に秀でたウイングや正確なクロスが蹴れるサイドハーフを生かすうえで有効になるのが、サイドチェンジによるロングパス。ボール保持者のいるサイドとは逆方向の戦術ボタンを点灯させ、よりスペースの広い位置で待つ味方にボールを通せれば、得点チャンスを大きく拡大させることができる。

サイドチェンジをするときは、ボール保持者がセンターラインを越えてから狙うとよい。もし自陣の深い位置でパスをカットされると、たちまちカウンターをくらって失点する可能性が極めて高くなるからだ。

×BAD!

インターセプトのリスクを避けるためにも、センターラインを越えてから狙うようにしたい

※直線の矢印:ボールの動き / 波線の矢印:人の動き

カウンターの有効な使い方

守りを固めておき、ボールを奪ったら縦パス一本で一気に敵陣の裏を突く際に有効となるのがカウンターアタック。しかし、縦のロングパスは相手にカットされやすいため、使いどころが非常に難しい。

一番の狙い目は、相手のサイドバックや3バックのストッパーが上がった裏にできるスペース。サイド攻撃の戦術ボタンや、受け手側のカードを動かしてボール保持者からのパスを引き出してあげるとよい。

相手のコーナーキックからこぼれたボールを拾ったときもカウンターアタックの大チャンス。このときは必ずと言っていいほど相手の最終ラインがかなり高めに上がっているので、守備が極めて手薄になっているのだ。相手がポジションを修正する前に一気に逆襲してゴールを狙え!

サイドバックのいないサイドとカウンターのボタンを点灯させてロングパスを狙うとよい

相手コーナーキックのボールをクリアまたはキャッチしたら速攻の大チャンスだ!

月刊WCCFマガジン 超初心者向け講座の補足:『WCCF』においては、パスをいつだれに出すのかの判断は原則AIにすべて委ねられる。戦術ボタンを押したからといって、必ずしもその方向にパスを出すとは限らないので注意しよう。ボール保持者のスキル以外にも、ほかの選手との連携や使用戦術などの要素によって局面は常に変化するのだ!

WCCF
VS.シリーズ

UCL08-09開幕記念企画!
07-08FINALの名勝負で遊ぼう!
マンチェスター・U(ENG) VS. チェルシー(ENG)
マッチアップ大検証 !!

前回のUCL決勝、攻守で活躍でチームを決勝まで導いた二人。WCCFではどんな勝負になるのか検証。気になる結果は!?

今回のルール

1)単純な1対1の勝敗(攻め手は抜けば勝ち)
2)お互いにレア同士(テリーは05-06BAN)とスペシャル同士で検証
3)ポジションはセンター、右サイド、左サイドでそれぞれ検証
4)お互いにチームを立ち上げ練習は一切無し

第１弾 C・ロナウド VS. テリー

華麗なドリブルと高精度のフリーキックを武器とするか決勝ではヘディングにて先制点を奪う。10得点で＊会得点王に輝いた実力はWCCFでも健在か!?

決勝では無念のPK失敗で惜しくも優勝を逃したものの、世界屈指のDFであることは疑いようがないところ。WCCFでは果たして!?

まずはお互いに得意としている（攻め手C・ロナウド側から）右サイドでの検証からスタート。お互い得意なポジションだけにほぼ互角の勝負かと思いきや、テリーがかなり優勢。一試合で一回でも抜けば得点となる攻め手に対して何度止めていようが一度でも抜かれれば失点につながるDF、当然といえば当然の結果か。次にセンターでの検証。お互いにそれほど得意ではないが、ここでもテリーが優勢。最後に左サイド。両サイドにある程度の適性を持つC・ロナウドに対しテリーは自陣左側にしか適性が無いため動きが悪く、終始C・ロナウドが優勢な結果となった。スペシャルカード同士での対決もレアカードの結果と大差の無い結果に終わる。全体的にはDF側のテリーに有利な戦いではあったが適性の無いサイドにて若干持ち返される結果となった。

非常に変則的なフォーメーションにより一試合あたり10回ほどのマッチアップが実現。

RESULT(全108戦)

勝利! テリー	67勝
C・ロナウド	41勝

結果は少しの差でテリーが勝ち越したが、コンディションや練習で違う結果が出るかもしれない。真の答えは監督であるあなたの手で確かめてほしい。

各国のリーグも開幕して約2カ月、各リーグとも驚きに満ちたスタートとなっている。UCLも開幕、今期の王者は?

芸術的な左足の持ち主が監督という新しいキャリアを進み始めた。

ゾラ(現ウエストハム監督)

TOPICS リーグ開幕で注目の選手

リーガ・エスパニョーラ(スペイン)
ファン・デルファールト(現レアル・マドリード)

中盤ながらその決定力の高さにより今期加入したR・マドリードの攻撃陣の中でも一際強い輝きを放っている。

プレミアリーグ(イングランド)
ウォルコット(アーセナル)

自他共に認められているベッカムの後継者。その持ち前のスピードとテクニックでクラブはもとより代表の攻撃も牽引している。

セリエA(イタリア)
ジラルディーノ(現フィオレンティーナ)

落ち目とも思われていた中、移籍により状況は好転し本来の力を取り戻しつつある。クラブでの活躍により代表に返り咲けるか?

アザー・リーグ(その他のリーグ)
ミクー(ボルドー)

今シーズンにての現役引退を表明したスルーパスアーティスト。過去には01-02のパルマ時代にもカード化されている。

UEFAチャンピオンズリーグ
中村(現セルティック)

昨年のUCLのマンU戦で決めた二本のFKで欧州に驚きを与えた。今期も唯一の日本人UCL出場選手として奮闘中。

AFCチャンピオンズリーグ
リヴァウド(現ブニョドコル/ウズベキスタン)

キャリアの最後であろう地をアジアの小国のクラブに求めた世界有数のテクニシャン。ACLでもクラブを準決勝まで導いた。

WCCFサポータズボイス

第2回質問
今シーズン最も期待する選手は?

結果

アグエロ:15票(A・マドリード)

決定力はメッシより上との声も聞こえるアルゼンチンの新しき輝き。WCCFではレアバージョンよりレギュラーの方が重宝されているようだ。

第2位	ウォルコット(アーセナル)	12票
第3位	デル・ピエロ(ユベントス)	6票
第4位	ロビーニョ(現マンC)	4票
第5位	ナスリ(現アーセナル)	2票

第3回質問

次回WCCF07-08(仮)に登場してほしいクラブは?
そのほか質問も随時募集します、本誌アンケートはがきにて受けております。

月刊WCCFマガジン
本誌アンケートはがき以外に一般のはがきでも募集をしています。
あて先→〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「アルカディアWCCF部」の係まで。おはがきお待ちしております。

大討伐祭の反省会!?

先に開催された新イベント・大討伐祭は、大盛況のうちに幕を閉じた。その結果、冒険者達が数々の恩恵にあずかったのはいうまでもない。今回は、大討伐祭を振り返ってみよう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

Text：真宿世

プレイヤー全員でチケット入手 大討伐祭まとめ

イベントの模様を振り返り、もしかしたらあるかもしれない来たるべき日に備えよう。

大討伐ポイントを集める

大討伐祭は、約二週間の間に全プレイヤーが稼いだポイントによって、数々の有益なフラグが立っていくという仕組み。個人のポイントは、一定数ごとに高価なアイテムへと交換できる。従来のイベントなどでは、成績によってもらえるものが決まっていたが、大討伐祭では少し参加するだけでも貢献できることが特徴。個人のポイントによるアイテム取得を目指してもいいので、プレイの目標になる。

1日数プレイで参加できる。自分なりの目標を持ってもいいし、全国協力で稼いでもいい

二人協力プレイで稼ぐ

大討伐ポイントは、シナリオプレイでは獲得経験値の10分の1がポイントに換算され、協力プレイだと5分の1がポイントに換算される。協力プレイの方が倍のポイントが入るので、より効率よく稼ぐなら二人協力プレイで進めるのが有効だった。

息の合った二人の協力プレイなら、敵の耐久値が低くボスを瞬殺できるため、かなりの回転率で大討伐ポイントを稼げる。同じダンジョンを繰り返す場合には、回復やルートの役割分担をしやすい。

全国協力プレイで稼ぐ

普段通り全国協力プレイで楽しみながら、ポイントを稼いでいた人が大部分を占めているのは間違い無い。大討伐ポイントは経験値から算出されるため、より多くの経験値を稼ぐやり方が模索された。なお、経験値はモンスターごとに決まっていて、とどめを刺すと100%、他人が倒すと40%入るようになっている。とどめを刺さなくても、自分がいったん攻撃した敵は、他人が倒しても70%の経験値をもらえるのだ。このため、戦闘開始直後から範囲魔法でとりあえず「お触り」する光景がよく見られた。凍結魔法や気絶魔法ならば大歓迎といったところだが、実際には過剰な魔法で普段とは違う感覚を受けた人も多いだろう。

強制戦闘に関係の無い敵をしらみつぶしに倒したり、進行ルートと関係無い部屋へ向かう人も多く、足並みがずれて中央ボスへ間に合わないことも。人によっては、経験値の無い中央ボスよりも左右部屋の敵が優先という意見もあったようだ。

終焉を告げるものなど、一回で高ポイントを稼ぎつつすぐに終わるダンジョンを二人で繰り返すのがよかったようだ。

戦士系	全国協力プレイでよく見かけたのは、騎士のトレマー。範囲が広くダウンを奪えるので多少は有効だが、ダメージはほとんど無いので効果的とはいえないかもしれない。一方、蛮族の場合はサベージボディを展開しながら移動して、触りまくるのが比較的有効であった。
僧侶系	何といってもショックウェーブが経験値稼ぎの生命線。複数の敵を気絶させやすく、さらにウィークネスを使った戦闘は従来の全国協力プレイ同様に心強い。ただ、制圧魔法と弱体魔法をかけるばかりで、直接的な攻撃をする前に敵を倒されてしまうことも多いようだ。
盗賊系	視界良好の場所からⒶ＋Ⓒを押し、画面を撫でると一気に攻撃できるシャイニングアローがせん滅力、獲得経験値のどちらにおいても優秀。ただ、他人の攻撃中の相手をスーパーアーマー状態にしてしまったりと、多少扱いを考えないとパーティを危険にさらすことになる場合も。
魔法使い系	アイスブリザード、レイジングガイアで敵を無力化して、敵が密集しているところでボルケーノを連発する戦法は安定して高い経験値を得られる。また、賢者ならばアルテナでお触りするのも有効だった。ただし、二人協力プレイの場合にはMP管理が重要になってくる。

注目アイテム

経験値を稼ぐときに役立つのが、グロウアミュレット。獲得経験値が微量ながら増えるため、数をこなすと結構な差になる。その分アミュレットに優秀な効果を持つものを装備できないので、状況によって付け替えたり、ボス戦用に変更したりするといい。魔法主体の魔法使いなどでは、やや使いにくそうだ。

グロウアミュレット
ほかのアミュレットと違い、レアリティがコモンかつオーバーエンチャントで最高まで上げないと効果が無いのが難点。

賢者の石を目指す

個人用の大討伐ポイントで入手したいのが、錬成素材である賢者の石。入手のために必要となるポイント数が多いので、毎日の積み重ねでゲットするのが有効だった。賢者の石は錬成で各種塊鉱にしてもいいし、オークションで売っても高値が付くので、狙うモチベーションは維持できるだろう。

賢者の石目指して毎日のノルマを決めるのも、楽しみ方の一つ。それだけの価値があるアイテムといえる。

補足：例えばサベージボディを発動後にラピッドムーブをカレント状態にする場合、サベージボディを使用→ラピッドムーブをカレントという流れになる。しかし、ラピッドムーブをカレント状態でサベージボディのタッチとUSEボタンをほぼ同時に押すと、サベージボディが発動しつつラピッドムーブがカレント状態のままになる。USEボタンを[illegible]押そう。

「単走アタック」稼ぎの要「COMBO」をつなげてゴールせよ!

D1GP PROFESSIONAL DRIFT GAME ARCADE

カードを使用し単走アタックで高得点を出すことで出現する五つの隠しコースを、コンボをすべてつなげてクリアすることを目標にトライするぞ!

D1GP ARCADE
■メーカー：TAITO
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル+ギア+ペダル×2
■発売日：2008年9月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text: ずるずる

COMBOを完璧につなげるために気を付けなければいけないポイントとは!?

スピードが上がる2周目以降の序盤に要注意

逆走は、コーナーで順走時とは違うアプローチを要求されるため、難度が上がる。序盤にキツイコーナーがある場合、2周目以降はしっかり減速することが重要になる。

看板などを目印にすれば、アクセルを緩めるタイミングを計りやすい。

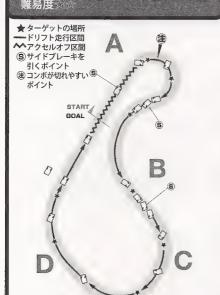
丁寧な操作で失速&接触をしないこと

稼ぎの要のコンボを、スタートからゴールまでつなぎ続けることが最大の目標だ。

その障害になるのがヘアピンなどでの失速と接触。これらに注意して走ろう。

ドリフト走行時は、マシンが横を向くために接触しやすくなる。

隠しコースである「逆走」にチャレンジ 「単走アタック」でパーフェクトコンボを目指せ!

逆走では、順走時とは違ったラインを構築する必要がある。その点に注意して、気を引き締めて走るようにしよう!

最初のキツイコーナーは進入速度の調整が鍵を握る

ポイントA 進入速度に注意

ここのコースの最大の難所はこの第1コーナー。問題は2周目以降で、直線で加速しているとまず減速が間に合わない。ここはチェックポイント付近からアクセルをオフにして惰性で走り、徐々に速度を落としたところからサイドブレーキを引いてドリフトさせる。インを確実にキープしてターゲットをゲットしよう。

アクセルオフ状態からサイドブレーキで進入。横にし過ぎると失速するぞ。

ポイントB コンパクトに切り返そう

左コーナーを抜けたら、すぐにサイドブレーキを引く。ドリフト状態にして切り返していこう。

カウンターを当てながらサイドブレーキを引き、それをきっかけに瞬時に切り返そう。

ポイントC 丁寧なステアリング操作を

アクセル全開でのドリフト走行は、少しのミスでコンボが切れる。ハンドルを丁寧に操作すること。

ラインのRは大きいので、ハンドルは小さく丁寧に操作して、ドリフトを継続しよう。

ポイントD グリップ回復に注意

スピードに乗って最終コーナーに飛び込み、直線に向けて加速しながら立ち上がってこのポイントは、脱出部分にターゲットがある。

コーナーの立ち上がりでハンドルを戻してグリップさせると、マシンの挙動が急に変わって取り損ねることがある。脱出速度は無視して、ドリフト走行の解消を遅らせて、確実にゲットしていこう。

ターゲットをゲットするまではハンドルを戻さないように。

グリップが回復するとマシンの挙動が変わるので、あまり壁際を走らないように。

逆走 アーウィンデイル スピードウェイ

B
C
A
START
GOAL
D

グリップの有無とオーバースピードに注意して走り切れ!

ポイントA 減速は早めに

最初はキツイコーナーではないが、その先に低速コーナー群が控えている。それ以前でミスしないために2周目以降では、前の周の最後のターゲット獲得直後からアクセルをオフにする。マシンを安定させた状態で緩い右コーナーのインを、グリップ走行で抜けていこう。

2周目以降の7番目のターゲットをゲット後、すぐにアクセルを緩めてスピードオーバーを抑える。アクセルオフの状態で右コーナーのインを確実に突き、グリップ走行で右寄りをキープすること。

ポイントB 失速しないように

左コーナーをサイドブレーキを引いてドリフトで抜け、すぐに切り返してキツイ右コーナーのラインに乗せる。しかしキツイコーナーのため、ついつい減速し過ぎて失速するミスをしがち。

ハーフアクセルでRが小さくならないようにし、カウンターを当ててドリフト状態で抜けていこう。

ハーフアクセルで速度を調整しながら走り、失速に注意しつつ左コーナーを滑らせて抜けていこう。インを突くことよりも、マシンが横を向き過ぎて失速してしまうことの方に注意しよう。

ポイントC グリップ状況に注意

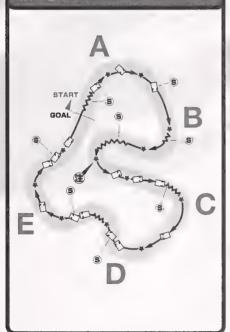
緩い右コーナーの脱出部分では、ドリフトを解消させないように。ハンドルをこまめに切ってドリフトを維持して抜けていこう。

直線区間に入るので、グリップの回復に注意していないと取り損ねてしまうぞ。

ポイントD ハンドル操作は小さく

ここはバンクコーナーに進入するために、壁に接触しやすい。加速し過ぎに注意しながら、右へマシンを振っていこう。

高速ドリフトに入る部分では、ハンドルを小さく切り込んでドリフト走行へ!

逆走 繁華街 仮設サーキット

各コーナーの大きさを把握してラインをトレースせよ!

ポイントA インの縁石に注意

最初のコーナーはRが大きいので、思い切って突っ込んでいける。しかし、インの縁石でミスしやすいので、早めに減速しよう。

アクセルオフでドリフト走行を安定させて、一つ目をゲットしよう。

ポイントC 膨らまないように

キツイ左コーナー脱出時の加速でラインが膨らんでしまう。右コーナー手前でアクセルを緩め、ラインが膨らまないようにしよう。

減速し過ぎるとRが小さくなり、次のコーナーへのつなぎが難しくなるので注意。

ポイントB しっかり減速してコーナーに備える

二つ目の右コーナーから次の右ヘアピンまでは距離が短い。その短い中でマシンを安定させながら切り返さなくてはいけないので、二つ目のコーナーを抜けた直後、アクセルを緩めよう。そしてサイドブレーキを引いてヘアピンに進入すれば、小さいRで抜けられるぞ。

アクセルオフで右コーナーのRに合わせ、抜けたらカウンターを当てていこう。

さらにアクセルオフで速度を落とし、きつい左コーナーへ切り返していこう

ポイントD 切り返しは早めに

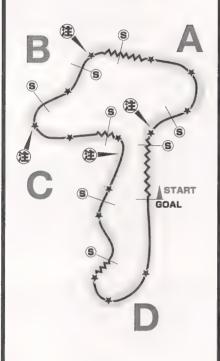
右、左、右と切り返すここは、最後の右コーナーの脱出ラインが重要になるの。最初の右から左の切り返しをかなり早めにして、右コーナーに楽に進入できるようにしよう。

アクセルを緩めて、スピードを調整する。その上で素早く切り返し、壁に接触せずに抜けていこう。

ポイントE しっかり滑らせよう

グリップの回復を遅らせて右コーナーを抜ければ、ドリフトしながらターゲットを取れるぞ。

逆走 ベイサイドサーキット

難易度☆☆☆

コース幅が狭いので接触にはくれぐれも注意

ポイントA 進入速度に注意

最初のキツイコーナーへの進入は、ターゲット付近からアクセルをオフにして減速を開始。そうすれば安全にミスなくクリアできる。

2周目以降はチェックポイント付近からアクセルをオフにして進入しよう。

チェックポイント付近からアクセルオフで、確実に右コーナーのインへ。

インに寄り過ぎるとタイヤバリアーに接触するのでラインに注意。

ポイントB しっかりと速度を調整

ドリフト走行で切り返す区間が多い。コース幅が狭く、少しのミスで即接触なので、アクセルの踏み過ぎに注意。最初のコーナーはラインを膨らませないようにインを突き、切り返しができるスペースを確保しよう。

直線で左にラインを移動する際、グリップするので、挙動に注意しよう。

直線でターゲットをゲットしたら即アクセルオフで進入速度の調整へ。

ポイントC 高低差に気を付け右コーナーを脱出

ジャンプを右に飛び過ぎないように左寄りをキープ。下りによるオーバースピード防止のために多めに減速し、右コーナーで膨らまないようにしよう。

ジャンプ後、右に寄り過ぎに注意。右コーナーは、減速してインを狙う。

ポイントD コーナーのRを暗記せよ

最終コーナーは、ターゲットのゲット、ポイント稼ぎのためのドリフト走行の持続に意識を集中しよう。特にハンドルの切り角に注意して走ること。

右コーナーを脱出後すぐにアクセルを緩めてドリフトさせ、二つ目のインを突くためにさらにアクセルを緩めてラインが膨まないようにする。

後半は、ドリフトを継続させるために、ハンドルの戻し過ぎ無いように注意して立ち上がろう。

最後の長い左コーナーは、ターゲットを確実にゲットするために、手前の右コーナーを抜けたらすぐにアクセルを緩める。オーバーランに注意して、サイドブレーキで向きを変えつつ、ラインをつなげていこう。

二つ目ゲットしたら加速させる。ドリフトは解消せずに三つ目を目指そう。

一つ目をゲットしたらアクセルは踏み込まず、横滑りをさせて二つ目へ。

切り返すコーナーは、インを確実に突いて向きが変わる分のスペースを作ること。

逆走エビスサーキット南コースを走る前に難所を事前にチェック！

ヘアピンコーナーの失速はライン取りで対応せよ！

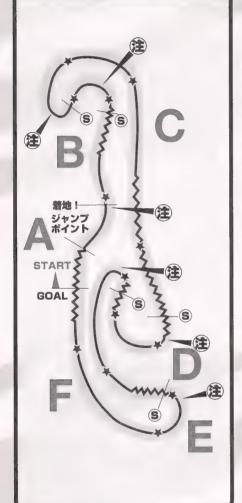
ヘアピンコーナーは、インを突いてコンパクトに抜けたくなる。しかしそれをやると低速になり過ぎてコンボが途切れるので、弧を大きくするためにインを突く寸前にアクセルを踏み込む。アンダーステアを強くして弧が小さくならないように工夫しよう。

地形の変化によるマシンの挙動を把握せよ！

コーナーの途中に高低差があると、グリップの変化が大きくなる。すると予定していたラインの弧が小さくなって失速したり、逆に大きくなってオーバーランしてしまいコンボが途切れてしまう。ラインの弧を大きくすることでミスを防止しよう。

逆走 エビスサーキット 南コース

難易度☆☆☆☆

すべてのテクニックを駆使してミスしない走りをマスターせよ！

ポイントA 飛び過ぎないように

スタート直後、右のコース脇をショートカットすれば、ジャンプした先でコース外に飛び出なくなる。さらに飛び過ぎないために、チェックポイント前からアクセルオフにしよう。そうすればマシンが安定し、確実にラインに合わせられる。

コースの右端をショートカットして飛ぶ方向を右寄りにすること。

着地前にハンドルを少し左に切り、着地時と同時にスライドさせる。

ポイントB 失速に注意

緩い左、右、左は直線的に走る。かなり手前からアクセルオフにして、マシンを安定させつつキツイ左コーナーの進入速度を調整しよう。

手前でサイドブレーキを引いて一気にテールを振って進入。その際、インを抜けると高低差から失速しやすい。外側を走り、登り切ったらすぐに右へ切り返す。アクセルを踏み込んでドリフトを継続させよう。

直進区間でターゲットを取ったらすぐにアクセルを緩め、きつい左コーナーへ。インに切り込むと段差でコンボが切れるので要注意！

インの部分は急な上り坂のため、向きが変わり過ぎて失速してしまう。アウト側をドリフトするラインを走り、安全に抜けていくこと。

ポイントC 長いアクセルオフで安定させる

アクセル全開でインをキープしながら長い右コーナーを抜けたら右側に見えるタイヤバリヤーに注目。真横に来るあたりでアクセルオフ。緩い左、そしてその先のキツイ右コーナーの進入までその状態で走り、マシンを安定さた状態で、サイドブレーキを引いて進入していこう。

緩い左のターゲットは、無理にドリフトさせるとミスるので要注意。

右側にあるタイヤバリアーを目印にして、手前からアクセルオフ。惰性で走り、きつい右は、ブレーキを使わないことで安全にインを突こう。

ポイントD 減速し過ぎないように

左のヘアピンは、失速してコンボが途切れやすい。それを防ぐために手前の緩い右ではインをショートカットして、ヘアピンを外側から進入できるようにする。ヘアピンのインは、縁石に乗るとスピンする可能性があるので、乗らずに抜けるようにしよう。

右側の縁石の抜け、右寄りからヘアピンに進入。

カウンターを強く当ててラインを膨らませる。

インを突く直前にアクセルを踏み失速を予防。

ポイントE 失速に注意

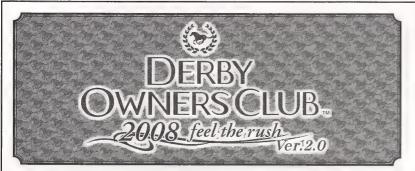
キツイ右コーナーは、後半が下っている。急にグリップし、Rが小さくなって失速しやすい。進入速度を少し高めにしてRが小さくなるのを防ごう。そしてドリフトを膨らませ、コンボを継続させる。

インの段差には注意。はねると車の向きが変わり過ぎてしまうぞ。最後はRを大きくしつつ抜けていこう。

下りになっているここの右コーナー。インの縁石まで攻めるとマシンの挙動が荒くなってコンボが切れるので、ハンドルの切り過ぎに注意。

ポイントF グリップに注意

最終コーナーはRが大きい。グリップが回復して車の挙動が荒くなり、ターゲットを取り損ねる危険がある。小刻みにハンドルを切り、ドリフト走行を維持しよう。

ここはグリップが回復しやすい。ハンドルを微調整してドリフトを継続させよう。

新しい波に乗り遅れないための攻略情報をお届け！　地味に岡部フィギュアもリニューアル

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：稼働中（2008年9月）
■使用基板：LINDBERGH BLUE

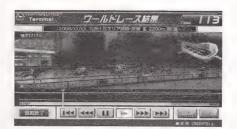
Text：うま部

アルカディアモバイルでDOC稼働店舗公開中!!
アルカディアモバイルの『DOC2008』コーナーもVer.2.0の稼動にあわせてリニューアル！ 最新レースプログラムやワールドレースに対応したスタート動画などを配信する予定だ。

ワールドレース攻略開始！

作戦指示やコンディション予測（グラフ）など、ワールドレースで勝つために重要な要素を解説。愛馬を勝たせる采配を知ってレースに臨もう。

作戦指示のしくみ

ワールドレースに出場して結果を残すためには、まずはDOCターミナルで作戦設定を行なうことは必須。作戦設定なしだと愛馬の実力の7割以下、「おまかせ」設定だと8割程度の力で出走することになってしまうので、どんなに強い馬でも全国の舞台にたどりつくまでに力尽きてしまう。そこで重要になるのが手動での作戦設定。脚質にもよるがゴール時にHORSE CONDITION予測（グラフ）のゲージが上に張り付く（体力を使い切る）ように設定するのがベター。ただしレース中の脚質メリット（体力回復率アップなど）は反映されない点に注意しよう。

作戦指示をより細かくしたい場合は、すべての指示を単発（1タッチ、1目盛り分）で行なうといい。この方法だとタッチした部分がボタンを1回たたいたときと同じ効果になるので、通常のレースでムチや追いボタンを押しているのとほぼ同じ効果。ただしボタン入力を認識してくれるのは最大で128回。129個目以降の指示は無操作扱いになってしまう。

うま部番外編 マンモス丸谷惨敗記

以上の点をふまえて「ワールドレース全国決勝進出余裕でした」となれば記事的に美しい流れなのだが……関東1区の強豪オーナーの壁を打ち破るのは難しく、店舗決勝で撃沈の日々。その負けの中から教訓を挙げるとするなら、通常のプレイと異なるムチのたたきかた。ワールドレース参加当初に多かったのが、逃げ馬に大差をつけられる惨敗と、体力を使い切れずに負けるパターン（レース中に回復する体力が予測より多いの？ が原因と思われる）。自分でたたくときよりも早めのポイントで勝負を仕掛けるようにしたら安定して（店舗予選だが……）勝ち始めたので、差し、追い込み馬は早めの勝負が有効か？

POINT
- 作戦設定なしは死亡フラグ
- ゴールまでに体力を使い切れる展開がベター？
- 作戦を練りたい人は予備の100円玉を用意

季節アイテム＆引っ越しセットを大公開

子供のコスプレイヤーたちがお菓子を略奪する西洋のメジャーイベントからかぼちゃが登場。まさじゃないよ。

大自然へのお引っ越し

松林

日本庭園の中にいるような気分を醸し出す松林。ガチャガチャで手に入る盆栽系の小物を置くとより雰囲気が出るかも。

花畑

人が天に還るときやトリップした際に浮かぶ風景……ではなく正真正銘の花畑。愛馬へのリラクゼーション効果を期待したい。

新要素 ネット配合をやってみた

遠く離れた『DOC』フレンドと親馬データのやり取りができるのがネット配合が持つ最大の魅力。わずかな手間でオーナー間の距離という問題を解決するネット配合だが、「通常の配合とまったく同じ条件なのか？」という点に疑問を持つオーナーもいるはず。そこで真相を天の声＝セガ『DOC』スタッフに直撃！ 「ネット配合も通常の配合、どちらの仔もすべて同じ条件となります」との回答を得られた。安心して遠隔地の仲間とも血統を交換しよう。

ネット配合だからといってデータ的に実際の配合と変わるということはない。

ワールドレースの開催コース　ワールドレースの舞台となるコースは基本的にJRAで開催される週末のメインレースとリンクしており、1週間たつと次のコースに切り替わる。つまり菊花賞が開催される週は京都芝3000m、有馬記念の週なら中山芝内回り2500mといったようにコースが変化する。現実の競馬スケジュールを知れば数カ月後のワールドレースを予測できるのだ。

PROJECT UM@S うまこをプロデュース

教えてウマコ先生!!

社会にメスを入れる識者的スタンスから『DOC』の細かい疑問に答える女教師に方向転換したコーナーです。

Q1 『DOC』の馬って暑さでバテたりしないの?

『DOC』の愛馬はみんな紳士淑女だから気温や雨の影響でパフォーマンスが落ちたり気性が荒くなったりしないです。調教サボリや偏食家の仔も「レースでは本気出す」と言ってちゃんと働いてくれるよ。

Q2 コース中の坂やダートレースで走る芝の部分などは馬の走行に影響するの?

坂もダートの芝部分もきっちり再現してあるけど、レースの結果を劇的に変える効果はないから安心。あなたが今まで食べたパンの枚数ぐらいささいなことだから気にせず『DOC』を楽しんでね♪

ウマコ先生からの一言 世界同時株安は馬券で乗り切るのよ!(ほどほどにね)

どんどん狭くなっているような気がするこのコーナー。圧倒的に文字ネタが多い現状を踏まえそろそろリニューアルを考えねばですね。

ワールドレース決勝を観るために会社を抜け出す言い訳を考えてください!

W.C.ニコル オーナー (長野県)

古典的ですが、「部長、トイレに行ってもよろしいでしょうか」というのがベターでしょう。あまり長居をし過ぎると同僚から小学生的な突っ込みが入ると思われるので注意。

WR登録してるのに一向に勝ちゃしねぇ!!

ネズミ耳 オーナー (千葉県)

これはもう、頑張ってくださいとしか言えないです。

柊かえで オーナー (東京都)

気の早い柊オーナーからはクリスマス用のイラストも頂きましたが、来月掲載に回させて頂きました。

冬虫夏草 オーナー(埼玉県)

漢字「馬」の成り立ちのようです。こうしてみると漢字も浪漫を感じますね。ただ、願わくばオチがほしかったです。

岡部散歩

のりで始めたこのコーナー。面白いのかどうかも分からないまま見切り発車。とりあえず初回は近場の半蔵門で。

半蔵門駅~エンターブレイン編

ランナーの聖地皇居の周りで思わず走り出す岡部フィギュア。

散歩といいつつ早速タクシーを捕まえようとするが、当然のように乗車拒否。

幾多の寄り道の末に何とかエンブレに到着。無駄に時間がかかりました。

DOCムック制作順調!!

現行バージョンに対応した『DOC』ムックの発売日がだいたい決定! そして付録の内容もほぼ確定。DVDに加え、かつて現実馬の競馬界を席巻した七冠馬の名馬を親馬にできるデータコードを封入予定だとかなんとか。12月まで待っててね。

12月発売予定

DVDにて特別映像収録予定!! Don't miss it!!

全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

今月はGRAND PRIXに新展開！ これまで以上にギタドラを盛り上げる大会が始まる。さらに11月の解禁曲が登場。ボス曲と呼ばれる新たな高難度曲に加え、これまでのボス曲も一挙に紹介だ！

DrumManiaV5 Rock to Infinity
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ドラムシミュレーション
■操作方法 ：5パッド＋フットペダル
■発売日 ：2008年6月（稼働中）
■使用基板 ：―

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ギターシミュレーション
■操作方法 ：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日 ：2008年6月（稼働中）
■使用基板 ：―

Text:ダディ木村

初心者から上級者まで幅広く楽しめるGRAND PRIX

GRAND PRIXとは？

GRAND PRIXモードでは、大会という形でギタドラを楽しむことができる。課題曲をプレイし、その合計スコアで勝負を決めるというもので、多くのプレイヤーとスコアを競い合う。今作『V5』からギタドラを始めたというプレイヤーも、気になる自分の腕を存分に試してみよう。

11月からの新GRAND PRIX

第2回 わかば杯

参加条件	SKILL200未満の方が対象
ルール	課題曲4曲の合計SCORE POINTS

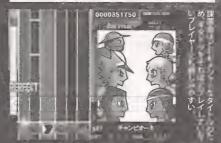
「ギタドラを始めたばかり」といった、初心者のための大会だ。参加条件は優しく、参加しやすいことも特徴のひとつ。わかば杯は過去に開催されていたが、それ以降に始めたり、参加しなかったプレイヤーもいるだろう。ぜひ今回のわかば杯に参加して、GRAND PRIXの雰囲気を味わってほしい。

わかば杯 ギター課題曲

創聖のアクエリオン
魔法のコトバ
CROSS ROAD
LOOKIN' FOR LOVE IN YOU

決められた課題曲で競うものや、特殊な条件のなかで競うものなど、多種多様な大会がそろっている。

わかば杯 ドラム課題曲

創聖のアクエリオン
魔法のコトバ
チャンピオーネ
LOOKIN' FOR LOVE IN YOU

ギタドラにあまり慣れていないプレイヤーのための大会であるため、課題曲もどこかで聞いたことのある有名な曲がほとんど。「創聖のアクエリオン」などは、CMなどで一度は聞いたことがあるだろう。難度の高い曲も少なく、初心者にはうれしい選曲だ。そのため、難しい曲をクリアできないとしても、とても参加しやすい大会となっている。

※ギター、ドラム両機種ともGRAND PRIX1の「わかば杯」に参加した方は参加不可。

新たに始まる二つの大会

二つの新たな大会が開かれるが、初心者から上級者まで幅広く楽しめる形となった。これまで参加しなかった・できなかったプレイヤーも気軽に参加できる。この二つの大会で、すべてのプレイヤーにGRAND PRIXモードを楽しんでもらいたい。

11月からの新GRAND PRIX

96ちゃん王決定戦

参加条件	特になし
ルール	課題曲4曲の合計SCORE POINTS

課題曲のすべてが、「96ちゃん」こと黒沢ダイスケ氏の楽曲で構成される大会。『V4』から初参加した「96ちゃん」だが、その楽曲は多くのギタドラファンに親しまれている。高難度の曲が多く、特に上級者が楽しめる大会だ。その中でも「96ちゃん」ファンには特にたまらない大会となるだろう。

96ちゃん王決定戦 課題曲

一網打尽
INSIDE-OUT
Far Beyond Blackend
ヒトリアソビ

はみだしギタドラ情報局

11月解禁曲　第一弾

ギタドラ界をゆるがす暴君登場!!

A.DOGMA ／あさき　BPM147

あさきが贈る、今作『Rock to Infinity』のボス曲といえる楽曲がついに解禁される！　それぞれの譜面難度も、ドラム・ギター・オープンが99、ベースが98というとんでもない数値だ。ギタドラに慣れた上級者のプレイヤーでも、一筋縄ではいかないだろう。今作『V5』のボス曲としてふさわしい楽曲といえそうだ。また、タイトルであるDOGMA（独断）とは、いったい何を意味するのか――！　そこに迫るには本曲をプレイするしかないぞ。ぜひともチャレンジを。

DOGMA ＝独断

過去例を見ないほど、ギター・ドラムともに高い最高難度を誇る。上級者のプレイヤーには非常に楽しみな楽曲だ。

譜面難度	BSC	ADV	EXT
DRUM	56	93	99
GUITAR	64	87	99
BASS	62	80	98
OPEN	66	88	99

Guitar 歴代ボス曲

これまでにもいくつものボス曲があり、どれも多くのプレイヤーを苦しめただろう。だからこそ、クリアしたときの喜びも大きかったはず。ここでは、歴代のボス曲を一挙に紹介しよう。昔を思い出しながらプレイしてみるのもいいかも。

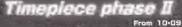
Drum 歴代ボス曲

Concertino in Blue

From 07・06

6thのアンコールステージを飾った人気曲。[illegible]曲だ。曲のみならず譜面への評価も高く、あれからプレイし続けているプレイヤーもいるはず。

Timepiece phase Ⅱ

From 10・09

シリーズ初の試みだったプレミアムアンコールに使用された楽曲。難度はもとより、出現条件の厳しさも話題になった。当時条件を満たせたプレイヤーは、ドラムでは特に少ないだろう。

鬼姫

From 11・10

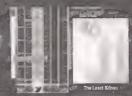
10th・11thのアンコールステージで登場した楽曲。ノート数が非常に多く、持久力が鍵となる高難度曲だ。その忙しさから、自らのプレイで曲の歌詞をまともに聴けた人はいない。

The Least 100sec

From 05・04

佐々木博史氏のギタドラ処女作。4th・5thのアンコール曲で、同氏の曲の中でもその難度は際立っている。人気投票で何度も1位を獲得するなど、楽曲そのものへの評価も高い。

DAY DREAM

From 04・03

「世界中で2～3人クリアできる人がいればいいと思って作りました」。泉氏の言葉とおり、S到達さえも夢のような難度。3th・4thアンコールステージで登場し、現在の最高難度は99。フルコンボは、人間では難しいとすら言われている。

DAY DREAM

11月解禁曲　第二弾

可憐に舞い降りた華やかな楽曲

凛として咲く花の如く ／紅色リトマス　BPM163

『pop'n music』で「撫子ロック」として人気を博していた楽曲がギタドラに登場だ。単純な和風ロックではなく、メロディアスで人を引き付ける魅力がある。一度聴いてから頭の中で何度もリピートされたというプレイヤーも多いだろう。またその譜面は、BASIC/ADVANCED/EXTREMEと、すべての難易度でバランスが良い。多くのギタドラプレイヤーが楽しめるはずだ。プレイの際は、曲と共に、ムービーにも注目してほしい。

譜面難度	BSC	ADV	EXT
DRUM	22	40	71
GUITAR	26	44	69
BASS	28	51	-
OPEN	26	45	70

はみだしギタドコラム

●[illegible]上級プレイヤーよ、己の目で見て、体感してジャッジをしてくれ！
●[illegible]

各地で激戦続出！ まだまだVFが熱い!!

オフィシャル全国大会「格闘新世紀V」の決勝大会が、09年3月に決定！　店舗予選大会は、11月29日（土）から随時開始。詳しい情報は『VF5R』公式サイトをチェックしておこう!!

EVENT アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」9月の結果と次回予定

『VF5R』オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/event_burari.html

　今回は、『VF5R』稼働後初となる関西での組み手、セガワールド布施のリポートを掲載。
　まずは、関西の強豪が大集合した初日バトルオーディション。「ふ〜みん」、「じゃが」、「静琉」といった有名プレイヤーがしのぎを削った中、見事優勝したのはベテラン「YOU」のサラ。特別称号"虎牙"を獲得したぞ！　2日目のランダムタッグバトルでは、今まで常に上位進出してきたスタープレイヤーチームが、そろって1回戦敗退!!　関西の実力を見せ付けた。決勝は、関西最強「はうる」チームと、遠征組（？）「夜の天使エメロン」（正体は「よろしこ」）チームの対戦。これをキャラ差通りジェフリーでねじ伏せた「夜の天使エメロン」チームが勝利した。
　次回はクラブセガ金山におジャマするぞ！

■組み手勝者コメント　※ち＝ちび太、新＝新道ジャッキーに勝利

リングネーム	キャラ	コメント
Shark-eye	レイ　ち	奇跡の大逆転ですね！ 三人目の初戦勝ちらしいです
Master of 笑止	ブレイズ　ち	最高のオウラアアアイでした!!
二代目 すけぼー	リオン　新	次もがんばりたいと思います
★ジェラード★	レイ　新	もっとうまくなりたいです！
YASU	レイ　ち	なげぬけってなんですか？
水着姿最高っすサラ	サラ　ち	チームメイトのかたきをとりました
BACH【ばっは】	シュン　新	祝2号連続掲載っス！

バトルオーディションでは、関西の古豪サラ使い「YOU」が、「静琉」との決勝戦を制して優勝、貫録を見せ付けた。

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜

Shark-eye

Master of 笑止

二代目　すけぼー

★ジェラード★

YASU

水着姿最高っすサラ

BACH【ばっは】

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

■11月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
11月29日（土）14:30〜（予定） 11月30日（日）14:30〜（予定）	クラブセガ金山（愛知県）	http://location.sega.jp/loc_web/cs_kanayama.html

【主なスケジュール】
11月29日（土）「ぶらりランダムタッグバトル」14:30〜予定　・参加費:100円
・定員30名（先着）　※優勝者には「戦績プレート」プレゼント
「バトルオーディション」18:00〜予定　・参加費:100円
・定員64名（先着）　※優勝者には「特別称号」プレゼント
※「バトルオーディション」は、運営スケジュール上18時を超えるため、風営法に基づき16歳未満の方の参加はできません。ご了承ください。

11月30日（日）「スタープレイヤー組み手」・参加費:100円
・定員:50名（先着）　※参加者の中から抽選で「戦績プレート」プレゼント
※両日とも、イベント参加の受け付けは、当日のみ（10:00〜）とさせていただきます。
※VF筐体を使用したイベントにつきましては、VFキャラクターアクセスカードをお持ちの方のみ参加できます。
※イベントは都合により、予告無く中止・変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

　ちび太です☆今月も「VF天下一武闘会in東京」（開催地：池袋ギーゴ）のお知らせです！　たくさんの熱いバトルが繰り広げられた第1回に続き、早速第2回を11月9日（日）に開催します。東京エリア最先端の闘いが見られる貴重な機会なので、ぜひ会場まで見に来てください☆

記念すべき第1回大会の優勝は、決勝戦で「矢永」のアオイを下した「ふ〜ど」。やり込み不足が懸念されたが、貫録の勝利！

EVENT 「第15回 福岡グリーン杯」開催

15回目の正直！　博多の地に今年も「ウェ〜ィ！」を響かせる!!

　ついに15回目というオドロキの開催数となった、福岡グリーン杯。2008年度は連休をまたいだ11月23日に決定した。毎度のことながら、どこから沸いてくるのか!?というくらいこの大会には九州全土から数多くのプレイヤーが終結し、あり得ないほどの盛り上がりを見せるイベントとして知られている。地元プレイヤーはもちろん、まだ体験してない遠征勢も、この機会にぜひご参加下さい！　（Text:マルワイ）

●第15回 福岡グリーン杯
開催日:2008年11月23日（日）
開催地:ゲームランドグリーン（福岡県）
電話:092-431-0502
エントリー: Webにて事前エントリー
ルール:本選に準ずるもの（チーム内3キャラ使用、キャラ変更無しなど）　**大会形式:**5on5勝ち抜き戦
本大会の詳細はVFR HP:http://www.beat-tribe.jp/にてご確認ください

よもやまインフィニティ　バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT グッドシチュエーション連発！ 上毛の地でVFアクターが舞う!?

「2008 第2回アミュージアムCUP」RESULT

群馬にて開催された「第2回アミュージアム杯」は、前回同様関東チームで埋めつくされた。前半戦は、地味に多かった地元チームの粘りによってゲリラ的な盛り上がりを見せるものの、これまた前回同様、予選で全滅という（泣）。

一転、決勝トーナメントは、堪らない状況がこれでもかと続き、中でも「☆野ひかるの逆5タテショー」と「すぐる＆まこと兄弟、ちび太にリベンジ」が圧倒的注目を集め、大会に華を添えまくる。しかし、波乱含みの展開となったものの本命「森羅万象」は全く動じず。決勝ではその日のMVP候補だった「よろしこ」を「イトシュン」が僅差で撃破、そこから流れを引き寄せ、そのままゴールを陥れた。

屈指の総合力を誇る【森羅万象】がV。「イトシュン」「磁石」は前回の同大会に続き連覇！

鉄拳新聞

『鉄拳6』初の5on5大会 第2回マスター富山杯開催

9月14日。富山はハローワールドにて、『鉄拳6』では初となる5on5、第2回マスター富山杯が開催された。北陸はもとより、関東や関西からも強豪が集結。参加チーム総数51、総勢255名に上る大規模なお祭り騒ぎが繰り広げられたぞ。なお、スペースの都合上大会内容のすべてを解説することはできないので、詳細な結果が気になる人は公式サイト（http://kanachin.quu.cc/content/tk5on/result.html）もご覧いただきたい。

並み居る鉄拳erたちを打ち倒し、見事決勝戦に勝ち進んだのは闘劇覇者「ぺこス」を擁する【全力ぶっぱーズ(^ω^)】と、2連覇がかかる前回優勝者「鰤丸」「玉」が所属する【関西【35】クラス】。試合は大将「ぺこス」と副将「鰤丸」にまでもつれ込む展開。手堅い立ち回りで幾度もチームの危機を救ってきた「ぺこス」だったが、「鰤丸」が怒とうの攻めでこれを粉砕！ かくして、「鰤丸」と「玉」の二連覇は果たされたのであった。

なお、今大会で繰り広げられた名勝負の数々が次号の付録DVDに収録される予定。ぜひ見てね。

ハローワールドは隣接した二店舗の片方を大会会場に。小箱の生み出すライヴ感は最高の一言。

深夜まで繰り広げられる会場設営。数多くの有志の方々が協力していたぞ。お疲れ様でした！

もはや鉄拳イベントの名物とも言える実況の角狂と解説のハメコ。も大会を盛り上げていたぞ。

決勝トーナメント

優勝：関西【35】クラス

チーム	メンバー
不動の一言で集まりました	不動（ジュリア）、じゃくらぁ（ジャック6）、ランカ（レイ）、ハメコ。（リリ）、miya（ペク）
ツンデレンジャー	こうちゃん（リリ）、ＲＥＡＬ（リリ）、ＯＶＥＲ（リリ）、(ペ´△｀ロ)（リリ）、萌えますたー（リリ）、きるあ（リリ）
ゆうやプロデュース	ぷー（カズヤ）、マタドール（ボブ）、ブラック（デビルジン）、ＹＯＵボッシュ（デビルジン）、メンストチン（ブライアン）
全力ぶっぱーズ(^ω^)	垂れ乳巌竜（ザフィーナ）、ぺこス（ボブ）、タケ（カズヤ）、ばらもん（ジャック6）、ゆうゆう（シャオユウ）
伊調千春・馨後援会	まぁぶぅ（ミゲル）、らざにあ（ブルース）、RAUM（ドラグノフ）、ミスター（ファラン）、まんば（ボブ）
コクス族	レン・コクス（レイ）、キッ・コクス（アンナ）、ケン・コクス（ボブ）、レオ・コクス（レオ）、ノチョ・コクス（レイ）
関西【35】クラス	鰤丸（ブライアン）、ティッシュ（レイヴン）、たいぞー（フェン）、玉（ボブ）、「メンストリュウ」（デビルジン）
都内のF－MEGA勢	なる☆なる（ジャック6）、しげちー（レイヴン）、ばっさん（リリ）、ふぁい（ドラグノフ）、けん☆けん（ロウ）

（上写真）優勝した【関西【35】クラス】の面々と指導者的存在である35氏の姿。全員がしっかり自分の役割をこなしていたのが印象的。大将戦を制した「たいぞー」がうれし泣きする姿も。

特別座談会

★本日のお題★
今後の鉄拳コミュニティ

対談参加者紹介

●ハメコ。
本誌ライター。基本的にはプレイヤーだが、大会などでは解説役を務めるなどイベンターとしても活躍中。

●つの☆きょう
鉄拳界が誇る実況職人。闘劇をはじめ、数多くの大会で実況を務めてきた斯界の名物男。

●垂れ
おなじみ、本誌ライター鉄拳和尚。シーンを代表するスタープレイヤーとして、長年鉄拳界を引っ張ってきた男。

●総師範KSK（特別ゲスト）
西横浜ゲーマーズビジョン店長。今回は急きょこの対談のために駆けつけ、オペレーターから見た鉄拳シーンの現状を語ってくれた。

マスター富山杯を経えて

ハメコ。 というワケで、マスター富山杯の結果から「今後の鉄拳コミュニティ」を考察しようという狸の皮算用的な対談なんですけど……。みんなどうでしたか、富山は。

つの☆きょう（以下「つの」） 楽しかったっていう声も多いし、ひとまずは大成功って感じじゃない？

KSK 富山まであれだけの人数が行くってのがすごいよね。

垂れ プレイヤーとしても盛り上がったなと思う。ただ、人数の割にハコ（会場）が小さいから暑いし臭かったけど（笑）。

ハメコ。 んじゃ、マスター富山杯を成功に導いた理由って一体なんだろ？

つの かかわってる人みんなが熱意に満ちあふれてたからじゃないかな。熱意があったからこそ、地方である富山という場所に、あれだけ人が集まったというか。

ハメコ。 みんな大会に餓えてた、ってのもあるよね、多分。裏を返せば大会文化ってのはまだちゃんと求められてるんだなーと。正直安心した（笑）。

総師範KSK（以下「KSK」） これはオペレーターや闘劇実行委員としての観点だけど、『鉄拳5DR』と比べて地域対抗色が薄く感じるんだけど、どう？ 『鉄拳6』の大会でドラマが生まれにくいのはそのせいなのかなと。

垂れ 最近各地に遠征してるんだけど、地域ごとに若い子育ってたりしてて、ちゃんと団結してる感はあるよ。もう少し時間が経てば、自然と歴史が積もってくんじゃない？

つの 自分としては、新しい人たちと古い人たちの間で、まだ「大会の楽しみ方」に温度差があるかなと。

KSK それはあるね。例えば周りの野次まで録音された大会動画を見ても、「野次うぜー」みたいな反応があったりだとか。

つの あの一体感が大会のイイところでもあるんだけど、『鉄拳6』は大規模な大会自体が少なかったしなあ。

垂れ まあ今は老人、もとい古参の人たちが、新規参入の人たちに大会の楽しみ方とか友達の作り方とか、「鉄拳の遊び方」を教えてる段階なんだろうね。

ハメコ。 それなら「今後の鉄拳コミュニティ」は安泰かな？ 楽観的だけど（笑）。ではお疲れっした！

一同 ういーっす。

（10／17 中野のハメコ。邸にて）

jubeat ユビート

高難度曲クリアを目指そう！

jubeat(ユビート)
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：パネル
■発 売 日：2008年7月(稼働中)
■使用基板：―

稼動から3カ月。システムにも慣れて少しずつ上達しているものの、高難度曲には手を出せない……。そんなプレイヤーのために今月はレベルアップのヒントがたくさん隠れているこの曲を攻略!

Text：ねむにゃん

曲別攻略 天国と地獄

譜面難度	ADVANCED
LEVEL	7

似たフレーズが何回も出てくるのがこの曲の特徴。譜面自体はシンプルだが、テンポが速いのでマーカーに置いていかれないように押していくのがポイント。

POINT Ⓐ 出だしが肝心!

出だしから休み無しで押していくので、スタートは要注意。最初に押すパネルが左上なのはスタート前に把握できるが、それ以降の流れについても上の順番を見ながらつかんでおこう。覚えるのは苦手という人は最初の四つだけでも頭に入れておこう。一定の八分間隔のリズムなので遅れずに押すことを意識しよう。この後も位置は変わるが、押すタイミングは一緒。これを目で追えるようになるとレベルアップが期待できる。

POINT Ⓑ メロディ通りに

この曲のサビにあたるのがこちら。メロディを思い浮かべながらイメージトレーニングしてみよう。このフレーズもたびたび配置を変えて登場してくるので、押すタイミングをつかむことを意識してプレイしてみよう。これより難しい曲の場合、押す数も途端に増えていくので、マーカーが出てきた瞬間に押せるようになっていくとクリアが見えやすくなる。次はこう来るかもしれない、という予想ができれば完璧。

EMPRESS稼働間近!　今年の秋は芸術の秋!?

たわむれ

あ!猫さんだ
おわっ!
スタッ

対策

実践

猫なりきりセット
↓

忘却の彼方

キャラクターランキング TOP3

緋浮美「寒くなってきましたわね~」

彩葉「あ、姉さん。え、来月来るの?」

セリカ「そろそろ焼けたかな~?」

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ニクス』
元・軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

ⅡDXイラストギャラリー

EMPRESSの稼働もいよいよ近づいてきました。新キャラの登場でさらⅡDXイラストギャラリーもにぎやかに!? 皆さまの投稿お待ちしております。

（福岡県　狐さん）

「ん〜、ま、こんなものですかね（よっしゃ♪）」

「……ぱちぱちぱち」

「ふっ。（理々奈ちゃんの前で筐体トップ取ったー！）」

「お、やるやんかー。ほな交代なー（チャリン♪）」

「げ……。あ、……あぁ。（俺のトップが……）」

「……ぱちぱちぱち」

（神奈川県　林裕二君）

「へ〜。なかなかやるわねユーズ。じゃ、どいて♪」

「な……ナイア。（く……しかし、今のスコアはかなり高いで）」

「いぇ〜い♪　筐体トップ更新〜。まだまだねーユーズ」

「すごい。ナイアさんすごいですッ！」

「（がくり）」

（愛知県　ミサオさん）

「よーし！　その言葉忘れんなよ！　俺が勝ったら大盛り一杯おごりだぜ！」

「あら、こっちでも勝負開始？」

「私もここのところ腕が上がってきてるしね♪　じゃ、バトル開始よ！」

「……で、エレキが負けたからエリカとおそろいの髪型なん？」

（愛媛県　峰子さん）

「えー。ハロウィンパーティー？　いくいく〜♪」

「じゃ。ケーキ作っていこーかな」

「ホント？　じゃアタシねアレとアレと……」

「だから……太るわよ？　この辺が（プニッ）」

「うっ……」

（福島県　森園泉さん）

「パクパク。う〜ん。至福のひとときだわ〜♪」

「あー。またそんなにお皿に取って〜。何個め？」

「甘い物は別腹♪　別腹♪　別カロリー♪」

「むっ！　孔雀ア〜イ！　セリカちゃんウエスト２センチプラスっと（カキカキ）」

「ぎゃーっ!!（何で分かると〜!!　ドガッ！）」

（鳥取県　コニャック君）

「あ、セリカ。どうこの耳？　シアとそろえてみました♪」

「そろえてみたにゃー♪（フリフリ）」

「あ……。に、似合ってるわ。うん……」

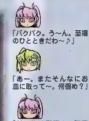
「セリにゃーは今日は猫ミミつけにゃいのー？」

「今日は？……」

「え……。あ、飲み物無くなっちゃったー。じゃ！」

（埼玉県　雄大さん）

「今からが本当のパーティータイムやーッ！　回すでー！」

「わ！　いつの間にミキサーとかアンプ用意したのよ」

「エリ！　踊りにいこッ！」

「じゃ！　いつもの服にチェンジね！」

「あーズルイ！　じゃ、アタシもー♪」

（福岡県　皐月トミィさん）

「……無駄なことを。そんなことをしても何にもならないわよ？　それとも私へのアテツケかしら」

「そんなものじゃない。残された者へせめてもの……。お前には分からない」

「ふぅん。ま、失敗作の考えなんて分からないわ。（スタスタ……）」

「どんな金だって、金は金さ……（ザッ）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで

※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（133ページ参照）

beatmania IIDX ＋ DanceDanceRevolution ＋ GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回はギタドラスタッフの方々にお集まりいただき、「V5」の曲や発売を控えているサントラの話などをしていただいた。五人ものスタッフがそろって豪華な顔ぶれとなった今回の座談会だが、一体どんなお話が飛び出すのか……。最後までじっくりとご覧あれ!!

ギタドラアーティスト対談
無限の可能性を秘めたギタドラV5を語る！

難しいだけが楽しさじゃない 簡単でも楽しい曲を

YUEI　えっとじゃあまず、現在好評稼動中のV5ですが、今回は皆さんそれぞれどういった担当で曲を書かれたのですか？

あさき　投げっぱ担当です。

ショッチョー　尻拭い担当です。

96ちゃん　投げっぱ担当一味です。

たかたん　尻拭い担当の尻拭いをする担当です（笑）。

ショッチョー　でも、実は明確な担当とかないんですよねウチら。

あさき　昔から全員が全部担当や。

YUEI　お互い空気を読みあってね……って、なんのこっちゃ（笑）。じゃとりあえずインタビューってことで今リリースされている曲に関して伺っていきたいと思うのですが。まず、「流氷に去りて」はどうでしたか？　なんかいつもと違って注力したところとかあります？

一同　……。

あさき　あ、おれ？

YUEI　ほかにダレがおんねんっ！（笑）。

ショッチョー　これはひどい（笑）。

あさき　最近簡単めなのが多いので、難しめのヤツよろしくってことで。んじゃ難しめで作ってみますみたいな。

YUEI　なるほどね。んでまぁその淺ってる曲やねんけど、歴代27位の難易度だそーですよ（笑）。

あさき　微妙！　まさに難し「め」。

ショッチョー　微妙ですね！

YUEI　難易度以外注力した点は？

あさき　あとはまあ大体、やりたいことをやりたいように……。

YUEI　いや、だからそれが何かのインタビューしてねん（笑）。

あさき　なんと強欲な……。

YUEI　インタビューって何だろう。

ショッチョー　難しい問題ですよこれは。

たかたん　ははははは（笑）。

あさき　そのジャンルが好きなミュージシャンが、あー、ギタリストならギタリスト、ベーシストならベーシストが粋だなと思ってくれるような曲を心がけてます。いつも。どうだ！

たかたん　感動しました。

ショッチョー　あると思います。

あさき　ジャンルと一あーあ、好きなーあ。

YUEI　何しなくていいです（笑）。次はもっと狙った曲とか考えてますか？

あさき　いえまったく。そろそろ宴もたけなわですかー。

96ちゃん　かんぱーい（笑）。

YUEI　はええよ（笑）。んじゃ次、「CHIMERA」のコメント[illegible]してください。

96ちゃん　「CHIMERA」は北欧的な魂がもっさりした曲です。

たかたん　いつも「シネマ」って読んでしまう。

あさき　下ネタかよ。

YUEI　なんでやねん。

96ちゃん　刺激が強いです。

YUEI　いや、そじゃなくて……。この曲ドラム生なのよね？

96ちゃん　そうです、DEATH-Oさんです。

あさき　何でも生がいいですね。

YUEI　ハムとかね。

たかたん　牡蠣とか最高ですよね。

96ちゃん　刺激がイイですね。

あさき　もっと真面目にやれよおまえら。

YUEI　オメーだよ、オメー。特にオメーだよ。

あさき　んー、じゃあ、制作の時に[illegible]った事件とかありますか？

YUEI　そうそう、そういうの言ってよ。

ショッチョー　困った事件（笑）。

96ちゃん　うーん……特に無いですねえ。

YUEI　96ちゃんよ、こういうときは多少作ってでも何か言ってだね……。

あさき　ひどい先輩ですね（笑）。

YUEI　君から言われるとは……。

あさき　とりあえず、96ちゃんはこういうの作りまくってもっと熱くアレしてください。

96ちゃん　了解しました！

あさき　却下！

96ちゃん　おお……あっ！　これがいわゆる飴と鞭ですかー。

YUEI　ちゃいますよー（笑）。って、あー！　もう！楽曲インタビューイイや！　無理！（笑）。ところで今回またまたV5には仕掛けがあるんだけど、それを見るには結構ハードル高いかなぁ？

あさき　高すぎじゃないですか。

ショッチョー　そうですねー。一体何人のプレイヤーがたどりつくのか。

YUEI　結構ハードル上げちゃって申し訳ないよねぇ。

たかたん　この記事が出るころには出てるかもしれませんね。

あさき　そもそもボス曲とかってそもそもオマケだったのに、いつのまにかオマケじゃなくなってて、アレですね。

YUEI　そもそもが多いねん（笑）。

あさき　テキビシー！

ショッチョー　ご褒美的な位置づけだったのかなー。

あさき　「DAY DREAM」とかね。

YUEI　でもまぁアレも「できないだろー！」から始まったネタみたいなもんですけどねぇ？

96ちゃん　できないだろうと思ってもどんどん記録が抜かれていくもんですねぇ。

YUEI　まぁそれはそれで驚きもあってうれしいことですけどね。

たかたん　これからは譜面だけの勝負ではもう無理な気がしますね。

ショッチョー　「難しくする＝無理な感じ」になりつつありますよね。

あさき　ていうかそんな無理して難しくする必要は無いと思いますよ実際。難しいのが絶対面白いってわけじゃあないし。ゲームの根のとこがアレになっちゃってるから難しいの頂戴とかいろいろ言われるのです。何が言いたいかというと、あの、アレ。

YUEI　アレね（笑）。最近心がけているのは、「気持ち良く音楽を楽しんで遊ぶ曲」ですよね。

96ちゃん　原点回帰ですね。

YUEI　ゲームではもちろん、CDだけで聞いても素敵だなって曲。そういった点で、僕は個人的にショッ

チョーの「真夏の恋は ちゅらちゅらLove☆」に癒されました（笑）。
96ちゃん　譜面が簡単でもなぜか楽しい曲ってのは重要ですね。
YUEI　次のコンセプトとか決まってるんですか？
ショッチョー　次作は、大分背伸びした感じです。
あさき　あー、あれはカワユイね。意外と無かった感じで。
YUEI　確かに今まで無かったかも。
96ちゃん　でも、ショッチョーさんはなぜかいつも古風ですよね（笑）。もといトラディショナルな……。
ショッチョー　古風！　良い言葉だね！　やんわりと傷つく感じで！（笑）。
96ちゃん　だがそこがイイって感じですよね。
YUEI　なんかさっきロケ曲にしたとかっていう話を聞いたけど……ロケで聞けちゃうの？
ショッチョー　はい。聞けちゃいますねぇ……。でも、私の曲って分からないかも。
YUEI　まぁロケでのお楽しみですね。さて、今V5のサントラの予約始まってますけど、ジャケットジャケット！　今回燃えててイイよね。
96ちゃん　あれは実際に火をつけたのを撮影したんですか？
たかたん　そうです。謎の集団が夜中に謎の形をした火を囲んで撮影……。通行人の視線が気になりました……。
あさき　目立たんとこでやりなさいよ（笑）。
96ちゃん　クリエイター魂ですね。
YUEI　なんかさ、最近携帯電話とかパソコンがばっちり普及したから、データで音楽とかのコンテンツを買っちゃう人が多いと思いますけど、やっぱりそういう「クリエイトした物」が込められているCDっていうのはイイよね～。これっておっさんの言い分？（笑）。
あさき　いえ、ものすごく情緒に欠けますよ。データだけっつーのは。
96ちゃん　確かに。形に残るのはイイですよね。
YUEI　ぜひ皆さまの手元に置いておいてほしいですね～。
あさき　何年かたってから、あーこんな時代あったなあって思えるのがCDのジャケだったりするし。意外と写真とかよりも思い出せるときもあるし。――何事も情緒が無いとあかんなー。
YUEI　そうだねー。
96ちゃん　じゃあ一家に1枚。
たかたん　1枚と言わず……。
ショッチョー　10枚くらい。
あさき　皿代わりに。
ショッチョー　情緒はどこ？（笑）。
YUEI　CDを手にとり、コンポで一曲ずつ聴く。昔ながらの風景やね……。って、そんなん無くなっていくんだろうなぁ～。おじさんたちはさみしいです（しみじみ）。
あさき　と言いつつそのおじさんはPCにCDを取り込むのですか。
96ちゃん　で、その後皿代わりに……。
あさき　メガネにもなるわなー。
ショッチョー　似合うかな……。
YUEI　真ん中の穴から見たら結局裸眼やん（笑）。
あさき　それもまた情緒やなー。
96ちゃん　情緒って大切なんですねー。
あさき　（ちーん　と皿をたたく）
YUEI　ちーん。あ、そうそう今回からネット販売だけじゃなくて普通のCDショップにも置かれるそうなので、ぜひ探してみよ～。
96ちゃん　ネットで売られる物と一般で売られる物はどう違うんですか？
YUEI　収録曲とかは変わんないけど……。
たかたん　ネットで買うとパッケージが良い感じです。なんと観音開きになります。
あさき　これはまた刺激的な……。
たかたん　扉をひらくと……。
ショッチョー　ゴクリ……。
あさき　……。
YUEI　……。
96ちゃん　……。
あさき　どないやねんっ！
YUEI　無いんかよっ？（笑）。
たかたん　えー、無限大の可能性を秘めたCDが（笑）。
あさき　アンタの可能性はついえたわ。
YUEI　ひどい（笑）。ま、実物届いたらまたブログにでもアップしますか～。
ショッチョー　皆さんお楽しみに～！
YUEI　まぁそんな感じで、久しぶりの対談やりましたけど、これからもギタドラマジよろしく！
一同　よろしくお願いしま～す。

アーティストプロフィール

YUEI
今回の進行役にしてツッコミ役。『V5』ではテクニカルマネージャーという裏方のお仕事を担当。

あさき
自称投げっぱ担当。いえ、本当はサウンドディレクターです。ゆるい発言の中に鋭い指摘もあるコンポーザー。

ショッチョー
自称尻拭い担当。本当はコンポーザー。メガネの奥に野望を秘めた瞳が光るように見えるが、とても温厚で良い人。

たかたん
自称尻拭い担当の尻拭いをする担当。……すいません、本当のお仕事はデザイナーです。

96ちゃん
自称投げっぱ担当一味。本当はハードでロックなサウンドを作るコンポーザーです。

コナミスタイル限定ジャケット
ブックレットジャケット

オリジナルサウンドトラック
コナミスタイル先行販売予約受付中！

GuitarFreaksV5 & DrumMainiaV5 Rock to Infinity Original Soundtracks
販売価格：2,940円（税込）
発売日　：2008年12月5日予定
使用　　：2枚組CD
▼コナミスタイルのURLはこちら
http://www.konamistyle.jp/
※CDショップなどの店頭での予約はまだ受け付けておりません。

対談でも話題になった、オリジナルサウンドトラックがコナミスタイルにて先行販売、予約受付中！　通常の新曲に加えて、人気のロングバージョンも収録された2枚組CDで聴きごたえ抜群のギタドラサウンドが君の手に！　多彩な楽曲でギタドラワールドを堪能できること間違い無しの一品だ。
また、コナミスタイルで購入すると、限定のデジパック仕様ジャケットもついてくるのでこちらもお見逃しなく！
収録曲や一般発売についての詳細はコナミスタイル内の商品情報ページで随時公開予定。

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！　気になったらブログもチェックしてくださいね。

CHECK 1 ポップンミュージック新プライズ制作決定！

CHECK 2 ファン必携の CD が発売決定！

CHECK 3 東京ゲームショウ 2008 で初お披露目！今度の Wii 版 DDR はフルフルパーティー！

CHECK 4 PS2 版 beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS が発売決定！

NEWS 1 ポップンミュージックの新プライズ情報を入手！

現在、全国アミューズメント施設で好評稼働中の人気音楽ゲームシリーズ「pop'n music」より、従来ファンの皆様からアイテム化の要望が高かったステーショナリーと「pop'n music」のキャラクターをフィギュア化した人気シリーズの第3弾が制作決定しました！　この二つの商品は来春に全国のアミューズメント施設のプライズとして登場する予定です。総数500種類以上のキャラクターの中から新たに5体を厳選し、携帯に便利なキーホルダーサイズのフィギュアに、実用的な完全オリジナル書き下ろしのノートの表紙のステーショナリーと、ファンならぜひとも手に入れたいですよね。

今回は、フィギュア化される元のキャラクターイラストと、オレンジを基調としたミミ・ニャミが表紙とパープルを基調としたサナエちゃんが表紙の2種類のノートの表紙の画像を入手致しました！

ポップンミュージック プライズコレクション／キャラフィギュア vol.3
ポップンミュージック プライズコレクション／ポップンステーショナリー
稼働日：2009年春予定
稼動施設：全国アミューズメント施設

NEWS 2 ポップンミュージックリクエストベストアルバムと村井聖夜の 1st アルバムが同時発売決定！

このたびポップンミュージックの人気曲のロングバージョンを集めたリクエストベストアルバムの発売が決定しました！　ファンの皆さんからぜひロングバージョンで聴いてみたいという曲をアンケートで募集して、希望の楽曲をポップンミュージックのサウンドチームが厳選したポップンミュージックのベストミュージックが新たにロングバージョンにアレンジされて収録されます。収録曲は全14曲を予定しており、順次公開予定ですので、続報をお楽しみに！

※画像は商品のイメージです

商品名称：ポップンミュージック リクエストベスト！
販売価格：2,500円（税込）
販　　売：コナミスタイルにて限定発売
発売日：2008年12月24日

さらに、現在ポップンミュージックを中心にBEMANIシリーズのサウンドコンポーザーとして活躍している村井聖夜のファーストアルバムが、ついに登場です！　収録される楽曲は、村井聖夜がこれまでリリースしてきた曲から厳選し、このアルバムのために新しくアレンジし直されたサウンドが収録されるんですよ。BEMANIシリーズ以前に制作された曲も収録予定ですので、これはBEMANIファンならずとも聴きごたえ抜群の一品です！

村井聖夜アルバム収録予定曲を一部公開！

- 龍舞～DRAGON DANCE～（ポップンミュージック5）
- 0/1ANGEL（ポップンミュージック8）
- Space Dog（ポップンミュージック11）
- Leaving...（beatmaniaIIDX 13 DistorteD）
- EFFECT（ポップンミュージック16 PARTY♪）
- Beyond the Ocean（キーボードマニア2ndMix）
- SCI-FI（ポップンミュージック10）
- フィフネルの宇宙服（ときめきメモリアル）
- 恋をすると（みつめてナイト）

※順不同、原曲タイトル。正式な曲順およびタイトルは、今後変更される場合があります。

商品名称：村井聖夜　「plug＋program」
販売価格：2,730円（税込）
販　　売：コナミスタイルにて限定発売
発売日：2008年12月24日

※コナミスタイルとは、コナミの公式ショッピングサイトです。（アクセスはhttp://www.konamistyle.jp）

NEWS 3 Wii 版 DDR『DDR フルフル♪パーティー』が発売決定！

東京ゲームショウ2008のキッズブースで初お披露目されてた、Wii版DDRの新作、『ダンスダンスレボリューション フルフル♪パーティー』が発売決定しました！　気になる収録曲はかなり豪華なラインナップみたいですので、皆さん期待して待っていてくださいね！

NEWS 4 『beatmania IIDX』シリーズ家庭用最新作が発売決定！

シンプルなルールでだれでもDJ気分を楽しめ、演奏感を味わえる、定番DJシミュレーションゲーム『beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS』がPS2で発売決定しました！　アーケード版新曲、過去バージョンの収録曲に加えて、PS2版オリジナル曲も収録して、その収録曲数ななんと90曲以上！　ゲームモードも充実していて、いろんな人に楽しめる仕様になっています。皆さん続報を楽しみに待っていてくださいね。

ニュースの詳細は　音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/ まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆ついにダブルスコア！「Ristaccia」独走!!

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Ristaccia / Zektbach	【227.3pts.】
2nd	EDEN / TËЯRA	【113.6pts.】
3rd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【90.9pts.】
4th	零 -ZERO- / TËЯRA	【84.1pts】
5th	REMINISCENCE / jun with Alison	【75.0pts.】
6th	Time to Air / 青龍	【68.2pts.】
7th	smile / miru_maki.gjw	【61.4pts.】
8th	Little Little Princess / SHRINE 418	【52.3pts.】
9th	Digitank System / DJ Mass MAD Izm*	【45.5pts.】
10th	少年A / Remixed by 少年ラジオ	【38.6pts.】

1st
Ristaccia
Zektbach
227.3pts.

9カ月連続首位を達成した上に、2位に対してついに2倍のスコア差をつけた「Ristaccia」。この人気は新作登場までは不動か……？今月は『TROOPERS』の新曲と従来の人気曲がほぼ同数交じり合うランキングとなっており、今後の上位の展開はほぼ予測不可能！

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆あさき3位まで独占！向かうところ敵無し!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【363.6pts.】
2nd	極東史記 / あさき	【151.5pts.】
3rd	この子の七つのお祝いに / あさき	【90.9pts.】
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【75.8pts.】
5th	流氷の去りて / あさき	【60.6pts.】
6th	Dynamis / 千本松仁	【45.5pts.】
7th	Say / TOMOKO MIWA	【40.9pts.】
8th	からふるぱすてる / ki☆ki	【34.8pts.】
9th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION) / TËЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【30.3pts.】
10th	RËVOLUTIΦN / TËЯRA	【25.8pts.】

1st
月光蝶 あさき
363.6pts.

連続首位新記録を順調に伸ばし続ける「月光蝶」に加え、2位、3位をもあさき氏の曲が独占するという新記録が樹立された！　5位の「流氷の去りて」も合わせれば10位以内に4曲入賞と、こちらも新記録だ。この生ける伝説を打ち破る曲は存在するのか!?

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆長女の出現が影響？「お姉様」再降臨！

順位	キャラクター	ポイント
1st	緋浮美	【145.2pts.】
2nd	彩葉	【129.0pts.】
3rd	セリカ	【112.9pts.】
4th	慧歴	【96.8pts.】
5th	ツガル	【88.7pts.】
6th	セム	【80.6pts.】
7th	夏天	【64.5pts.】
8th	リリス	【48.4pts.】
9th	エリカ	【43.5pts.】
10th	ニクス	【37.1pts.】

1st
緋浮美
145.2pts.

多くのキャラに票が散った今回の集計で、横一線の状態から首位に飛び出したのは、なんと緋浮美！　読者から「お姉様」と慕われ、固定ファンも多いだけに、前回の慧歴の3位入賞のようにその固定票が生きた結果だ。この激戦区で、連続首位は狙えるか!?

KONAMI♪MUSICフル 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト(収録)
1st	Indigo Bird / Sana feat.猫叉Master(Sana♪フル)
2nd	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	万物快楽理論 / あさき(pop'n music 16 PARTY♪)
4th	bass 2 bass / Ryu☆(jubeat)
5th	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach(beatmania IIDX 14 GOLD)
6th	シュレーディンガーの猫 / Cait Sith(pop'n music 16 PARTY♪)
7th	Dynamis / 千本松 仁(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
8th	腐斬偽団日本 / Des-ROW・組スペ(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
9th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION) / TËЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
10th	ゴーイング マイ ウェイ! / 瀬戸 featured by 佐野 聡(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)

提供：KONAMI♪MUSICフル http://mf.573.jp

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

Hi!　皆さんお元気？　pop'n musicのデザイナーのeimyよ。今回ギタドラの亥さんからバトンをタッチしていただいたから、何か話すわね。

……とは言ってもコラムって初めて。何を話したらいいか分からないわ……。実は小出しにしてきた"BEMANIとの出会い"について本格的に話そうと思ってたんだけど、亥さんと全く同じような流れになりそうだったから、今回は"引っ越し"について話すわね！

疲れたので改めまして、いつものeimyでっす。今年夏、会社までドア⇔ドア20分の所から会社まで1時間半の実家に戻ったのですが、余りの体力の落ちっぷりにげんなりしています。駅から家まで歩いている途中であきらめて、もう今日はここが家でいいや……ってな気分になります。よぼよぼです。

ここ1年で○キロ太ったこともあり相当体がヤバイことになっているのは薄々気付いていたのですが、8月の健康診断で青ざめ、本格的なダイエットを決心しました。いやもうほんと、毎度のことなんですがねぇ。

まず自分と戦えないダメな私は、母親を巻き込むことにしました。どっちが先に○キロ痩せるか……。負けた方には罰金という大きなダメージを与えることにして。もし負けたら、痩せてキレイになって調子付いてる人間を前に、自分は未だ肥え、罰金……なんて屈辱――。こりゃ勝つしかないでしょう?!

朝はバナナ、昼は魚と野菜、夜は野菜。あとは運動すればカンペキ！……なんですが、肝心な運動がほとんどできていません。会社帰り、数駅手前で降りて歩いて帰ったりしていたのですが……最近、物騒でねぇ。だったら朝早起きして歩こう！　と目覚ましをかけてはいるものの、夏から一度も睡魔に勝てていません＾＾。そしてもう秋です＾＾。

いつの間に引っ越しからダイエットの話になってましたね。どおりでスラスラ書けると思った！　ここを読んでいるダイエッターの皆さま、とりあえず小さくても目標を持つことが大事ですよ。（お前が言うのかっ）一緒に頑張りましょう！

あ、masaruさん、しばらくお昼の誘惑には負けませんよ～？

そして次のバトンタ～ッチ！　は、BEMANI最新機種・jubeatのデザイナーこんちゃんです！

次回はこんちゃんさんが登場！

まだまだ続く情報ラッシュ!!

QUIZ MAGIC ACADEMY V

秋も深まるこの季節、「クイズマジックアカデミー」シリーズのメディア展開はさらに続く! 今月はアーケード版、DS版の新情報と、新グッズやDS版大会の模様をお伝えするぞ!

クイズマジックアカデミー5
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

11月の新検定

11月配信の新検定は、怪事件の謎に迫る小説や映画などから出題される「ミステリー&サスペンス検定」と、昭和の事件や流行の問題が満載の「昭和検定」。今回はちょっと大人向け!?

秋の夜長 漫画徹夜 QMA漫研

見てはイケナイもの

作・画 桜みさき先生

『QMA』4コマも月額315円で読み放題! 「週刊コナミ」 http://w573.jp/

11月は忍者で木の葉隠れ!?

11月の新アイテムは、そろえて[illegible]忍者セット! 魔法と忍術の[illegible]コラボで、[illegible]なし!?

天誅でござる!

近代的? 迷彩忍者!

こちらの忍者セットは、「ニンジャ装束」、「額当て」、「クナイ」、「覆面」をそろえたもの。ちなみに右のクララが着ている迷彩カラーは、e-AMUSEMENT PASSメンバーズサイトでのみの販売となる限定版。メンバーズサイトでは通常版の方もすべて先行販売されるぞ 今までありそうでなかったオリエンタルなこの衣装で、キャラの雰囲気がガラリと変わること請け合いだ!

アカデミーからのお知らせ

プライズアイテム続々登場!

フィギュアが大人気を博しているアーケードプライズシリーズにこの11月、新たなラインナップが加わる。今回は新フィギュアに加え、あのマジックペットたちがマスコットぬいぐるみで登場!

マジックペット大集合!!

あのかわいいマジックペットたちが、いつでもお供に。アカデミー生徒は[illegible]全種[illegible]たいところ!

フィギュアもシーズン3へ!

新シーズンのフィギュアシリーズの第一弾は、この2点。こだわりディテールがまぶしい[illegible]のルキアと、アカデミー[illegible]のクララだ

「V」サントラついに一般発売!

以前こちらでHPでの先行販売をお伝えした『クイズマジックアカデミー5』のサウンドトラックが、11月12日に一般店舗でも発売開始となる。ゲーム内で使用されるBGMを、全38曲すべて[illegible]収録しているのみならず、ジャケットイラストはゲーム[illegible]デザイナーによる特別描き下ろしだ!

LORD of VERMILION ロードオブヴァーミリオン 神々への離反

さらなる強敵を求めて、過酷なステージに挑め！

ロードオブヴァーミリオン 神々への離反
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年9月24日(稼働中)
■使用基板：Type X2

今回はハードモードのデータと全国大会の予選店舗リストをお届け。ストーリーモードでレベルをあげて全国大会予選へチャレンジ!

TEXT/MARUYO

ハードモードに登場するボスキャラデータ

ノーマルモードをクリアするとハードモードが出現。ノーマルモードよりも若干ボスの性能が高くなっているが対策が大きく変わるわけではないので安心だ。

1-1 イフリート

HP	攻撃力	防御力
800	100	55

攻撃属性	弱点属性
炎	撃

1-2 パワーズ

HP	防御力	弱点属性
3000	180	闇

パワーズの各技	攻撃力	属性
ダンシングソード(剣の飛び道具)	120	光
ツヴァイソード(近距離の剣攻撃)	100×2	光
ジャスティスノヴァ(8方向へ放つ飛び道具)	300	光
カウンター攻撃(スタン時からの復帰攻撃)	250	撃

2-1 リヴァイアサン

HP	攻撃力	防御力
750	90	48

攻撃属性	弱点属性
闇	雷

2-2 スカルドラゴン

HP	防御力	弱点属性
3000	180	闇

スカルドラゴンの各技	攻撃力	属性
ナパームブレス(炎のブレス)	60＋130	炎
シャドウクリスタル(近距離の範囲攻撃)	80	闇
カウンター攻撃(スタン時からの復帰攻撃)	150	撃

3-1 ガルーダ

HP	攻撃力	防御力
640	160	60

攻撃属性	弱点属性
光	撃

3-2 わだつみ

HP	攻撃力	防御力
750	170	73

攻撃属性	弱点属性
光	雷

3-3 ベルゼバブ

	HP	攻撃力	防御力	攻撃属性	弱点属性
1ST	435	110	50	闇	撃
2ND	435	110	50	炎	光
3RD	435	110	50	光	闇
4TH	435	110	50	撃	雷

4-1 やまたのおろち

HP	攻撃力	防御力
760	100	60

攻撃属性	弱点属性
炎	闇

4-2 ペガサス

HP	攻撃力	防御力
720	150	58

攻撃属性	弱点属性
撃	闇

4-3 ラースジャイアント

HP	防御力	弱点属性
3000	250	炎

ラースジャイアントの各技	攻撃力	属性
通常攻撃	95	撃
アーティアラリー	320	撃
ジャイアントトルネード	即死	撃

5-1 メデューサ

HP	攻撃力	防御力
900	158	32

攻撃属性	弱点属性
炎	撃

5-2 ヴァンパイアロード

HP	攻撃力	防御力
700	155	81

攻撃属性	弱点属性
炎	光

5-3 セイレーン

HP	攻撃力	防御力
700	180	40

攻撃属性	弱点属性
撃	炎

5-4 ニーズヘッグ

HP	防御力	弱点属性
2400	250	※

ニーズヘッグの各技	攻撃力	属性
通常攻撃	130	光
メテオブレス(火球弾)	340	炎

※弱点属性はゲーム開始時に炎、撃、闇、光、雷の全属性分が付いてます。ただし、召喚した雑魚を倒すたびに弱点属性が減っていきます。再び召喚すると、全弱点属性が付いた状態に戻ります。

6-1 ギガス

HP	攻撃力	防御力
740	200	60

攻撃属性	弱点属性
闇	撃

6-2 愛染明王

HP	攻撃力	防御力
900	151	68

攻撃属性	弱点属性
雷	闇

6-3 ファントム

HP	攻撃力	防御力
900	147	66

攻撃属性	弱点属性
炎	光

6-4 ゼウス

HP	攻撃力	防御力
3300	70	60

攻撃属性	弱点属性
雷	闇

6-4 グレンデル

HP	攻撃力	防御力
530	85	65

パーティ	技名	ダメージ	攻撃&弱点属性
1ST	レイジングスラッシュ	180	撃
2ND	ラグナロク	170	闇
3RD	レイディアントソード	275	光
4TH	テンペスト	170	雷
5TH	バーニングブレイド	275	炎

難所&注目ステージをピックアップ

ハードモードになって格段に厳しくなるボスを3体ピックアップ。どのボスも弱点を突ける使い魔をデッキに多く組み込むことと、弱点を突かれないような種族で挑むのがポイントになってくる。

1-2 パワーズ

制圧速度がすさまじく速い【パワーズ】。【ギガス】、【サキュバス】、【ガーゴイル】で挑むと楽。ストーンを二つ失うと対処が楽になる。

までに一度回復へ戻ろう

3-3 ベルゼバブ

分裂時の数が増えて施設やアルカナストーンを好き放題に制圧されていく。1体残して各施設やゲートの封印解除をしよう。ハード以降はトラップを使える使い魔を重視するといい。最後の1体を倒す前に分裂場所へトラップを2～3個設置、分裂した瞬間にすべてのトラップを発動すれば3匹は倒せる。分裂時に出現する位置を覚え、左右どちらかの3体を速攻で撃破すれば勝利は近い。

6-3 ファントム

【ファントム】は3体のうち中央がボス扱いで、これを撃破すれば残りは時間とともに消滅する。また1STパーティはゲート以外の施設、2NDパーティはゲートを狙ってくる。ゲートを封鎖されると出撃までに時間がかかるので、2NDパーティはゲートへ向かう左右の【ファントム】のどちらか1体を倒してからボス扱いの【ファントム】を倒そう。あとはこまめに回復して中央のアルカナストーンを死守しよう。

No.1「ロード」への道はここから始まる！

地区大会開催店舗リスト

ついに開催される全国大会「OVER the LOAD」。以下の店舗で予選が開かれ、エリア大会の勝者が決勝大会へ進める。各地区でほぼ一名のみの狭き門を突破するロードははたしてだれか？　どの種族か？　なお詳しい大会ルールは公式ホームページをチェック！

公式HPアドレス http://www.square-enix.co.jp/lov/

エリア	店舗名	店舗大会	エリア大	住所
北海道エリア	キャッツアイ新札幌店	11月8日	11月30日	北海道札幌市厚別区厚別東五条1丁目1-10
	キャッツアイ清田店	11月9日	-	北海道札幌市清田区清田一条1丁目20-1
	クラブ	11月15日	-	北海道札幌市中央区南五条西4-7　南興ビル内
	スガイディノス旭川	11月16日	-	北海道旭川市大雪通5丁目496-5　第8山本ビル
東北エリア	タイトーアミューズメントシティ郡山	11月1日	11月30日	福島県郡山市安積町荒井字南千保40番地　フレスポ郡山内
	セイタイトーマッハ	11月2日	-	岩手県盛岡市上堂1-2-38
	タイトーステーション仙台東口店	11月8日	-	宮城県仙台市宮城野区榴ヶ岡1-1-1
	グレア	11月9日	-	岩手県北上市藤沢20-35
	セガ ワールド八戸R45	11月15日	-	青森県八戸市城下4-25-14
	バルケデアミーゴ	11月16日	-	山形県山形市嶋23番地
	セイタイトーウイングス	11月22日	-	宮城県仙台市太白区長町6-601-4
	ハイテク セガ秋田	11月23日	-	秋田県秋田市東通7-4-5
北関東エリア	ゲームパドック＋1古河店	11月1日	12月6日	茨城県古河市小堤1916番地1
	群馬レジャーランド伊勢崎店	11月2日	-	群馬県伊勢崎市連取町3066-1
	アピナ太田店	11月8日	-	群馬県太田市内ケ島町907-1
	ゲーム＆ビリヤード　アクセル	11月9日	-	栃木県小山市大字雨ケ谷新田68-5
	群馬レジャーランド太田店	11月15日	-	群馬県太田市西矢島町162番地2　3F
	ピンクパンサーつくば店	11月16日	-	茨城県つくば市小野崎177-2
	アピナ下館店	11月22日	-	茨城県筑西市玉戸1012
	PJC水戸50号バイパス	11月23日	-	茨城県水戸市千波町字海道付1998
埼玉エリア	埼玉レジャーランド春日部店	11月1日	12月7日	埼玉県春日部市増富字谷際163-1
	AMフィールド・バイヨン	11月2日	-	埼玉県ふじみ野市うれし野2-16-1　LCモールうれし野2F
	ゲームガレージ大宮店	11月8日	-	埼玉県さいたま市大宮区宮町1-75　REX OMIYA 2・3F
	熊谷ナムコランド	11月9日	-	埼玉県熊谷市銀座2丁目97番地
	プラサカプコン羽生店	11月15日	-	埼玉県羽生市川崎2-281-3　イオンモール羽生2F
	モナコ川越2号店	11月16日	-	埼玉県川越市新富町2-4-1
	セガ ワールド和光	11月22日	-	埼玉県和光市丸山台1-4-5
	アミューズメント桃太郎草加店	11月30日	-	埼玉県草加市西町458-6
千葉エリア	イスカンダル	11月1日		千葉県木更津市潮見4-1-2
	スポーツウェーブ鉄腕24	11月2日	-	千葉県千葉市中央区浜野町1025-59
	クラブ セガ柏	11月8日	-	千葉県柏市柏2-3-1
	アミューズメントエース津田沼	11月9日	-	千葉県船橋市前原西2-15-1
	千葉レジャーランド成東店	11月15日	-	千葉県山武市姫島111-1
	東京ガリバー松戸店	11月16日	12月7日	千葉県松戸市松戸1230-1　ピアザ松戸
	レジャーランド千葉ニュータウン	11月22日	-	千葉県印西市中央南1-8　5588エンターテイメント千葉ニュータウン2F
	ウェアハウス南流山店	11月23日	-	千葉県流山市南流山4-16-6
神奈川Aエリア	タイトーステーション溝の口店	11月1日	11月30日	神奈川県川崎市高津区溝口1-11-8
	シティーズカフェビーズウォーク	11月2日	-	神奈川県相模原市大野台6-3-5
	イミグランデ相模原店	11月8日	-	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1
	アドアーズ鶴見A館	11月9日	-	神奈川県横浜市鶴見区豊岡町16-2
	アストロ	11月15日	-	神奈川県横浜市旭区鶴ケ峰本町1-38-3
	AM PIA 川崎ダイス店	11月16日	-	神奈川県川崎市川崎区駅前本町8番地　ダイスビルB2
	ウェアハウス川崎店	11月22日	-	神奈川県川崎市川崎区日進町3-7
	アドアーズ横浜	11月23日	-	神奈川県横浜市西区南幸2-9-17　AC横浜ビル1～3F
神奈川Bエリア	神奈川レジャーランド厚木店	11月1日	-	神奈川県厚木市戸室5-31-1
	タイトーステーション小田原	11月2日	-	神奈川県小田原市栄町1-3-12
	タイトーステーション横浜	11月8日	12月7日	神奈川県横浜市西区南幸2-17-1　南幸共同ビル
	AMパークジアス上大岡	11月9日	-	神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28
	タイトーイン戸塚西口	11月15日	-	神奈川県横浜市戸塚区戸塚町4023
	アッシュール	11月16日	-	神奈川県横須賀市三春町4-1-5
	タイトーステーション海老名ビナウォーク店	11月23日	-	神奈川県海老名市中央1-18-1　ビナウォーク六番館2F
	AM PIA 伊勢佐木町店	11月29日	-	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町1-2-3　5・6F
東京Aエリア	タイトーステーションBIGBOX高田馬場店	11月1日	12月6日	東京都新宿区高田馬場1-35-3　BIG BOX 6F
	タイトーステーション新宿東口店	11月2日	-	東京都新宿区新宿3-22-7
	タイトーステーション町田店	11月8日	-	東京都町田市原町田6-21-23　松山ビル1F
	TILT高田馬場	11月9日	-	東京都新宿区高田馬場3-1-4
	ゲームプラザGAO歌舞伎町店	11月15日	-	東京都新宿区歌舞伎町1-6-8　アミューズ歌舞伎町ビル
	キャッツアイ町田店	11月16日	-	東京都町田市原町田4-4-7
	タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店	11月22日	-	東京都新宿区新宿3-35-8
	プレイロットジョイ	11月23日	-	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-23　河田ビル1F
東京Bエリア	アドアーズ蒲田西口店A館	11月1日	-	東京都大田区西蒲田7-46-7　栄福ビルB1～3F
	Hey	11月8日	12月7日	東京都千代田区外神田1-10-5　広瀬本社ビル2F
	シルクハット　蒲田M2店	11月9日	-	東京都大田区西蒲田7-6-3　プリンス会館
	アムネット五反田店	11月15日	-	東京都品川区西五反田1丁目27番5号
	タイトーステーション秋葉原店	11月16日	-	東京都千代田区外神田4-2-2　貴三ビル
	池袋GIGO	11月23日	-	東京都豊島区東池袋1-21-1
	AMサントロペ池袋	11月29日	-	東京都豊島区東池袋1-29　サントロペビル2F
	タイトーステーション池袋ロサ店	11月30日	-	東京都豊島区西池袋1-37-12　ロサ会館1F
甲信越エリア	スターフィールド	11月1日	-	新潟県長岡市新組町2003-1
	チャンス笹口店	11月2日	-	新潟県新潟市南笹口2-1-6
	タイトーステーション松本店	11月8日	11月30日	長野県松本市平田東1-27-1
	レジャーランド藤江新館	11月9日	-	石川県金沢市藤江南2-105
	パロ佐久店	11月15日	-	長野県佐久市岩村田字東曽根6-2
	ゲームインさんしょう新庄店	11月16日	-	富山県富山市荒川二丁目15-32
	プラボ長岡店	11月22日	-	新潟県長岡市堺町字浦田31　アークガレリア長岡店内
	タイトーFステーション甲府グランパーク店	11月23日	-	山梨県甲府市国母5丁目8番1号
東海Aエリア	キングジョイ	11月1日	11月29日	愛知県名古屋市中区栄三丁目3番32
	M'S PARK 豊田店	11月2日	-	愛知県豊田市寿町3丁目10-11番地
	GAME OFF 浜松	11月8日	-	静岡県浜松市中区高丘西2-2-5
	ユーファクトリー安城店	11月9日	-	愛知県安城市住吉町丸太42番地6
	セガ ワールド静岡	11月15日	-	静岡県静岡市葵区七間町4番地の2　静活ボウリングビル1・2F
	名古屋レジャーランド大高店	11月16日	-	愛知県名古屋市緑区大高町字忠治山12-1
	セガ ワールド藤枝駅南	11月22日	-	静岡県藤枝市田沼1-17-31
	ザ・サードプラネットOZ	11月23日	-	静岡県浜松市東区宮竹町322番地の1
東海Bエリア	岐阜レジャーランド　穂積店	11月1日	-	岐阜県瑞穂市稲里630番地
	セガ ワールドサウスウエスト	11月2日	-	三重県津市高茶屋小森町字瓦野4092-4
	岐阜レジャーランド　真正店	11月8日	-	岐阜県本巣市政田1329-1
	ゲームファンタジアン柳津	11月9日	-	岐阜県岐阜市柳津町上佐波3-68
	ゲームゾーン	11月15日	-	愛知県一宮市羽衣2丁目5番1
	セガ アリーナ豊橋	11月16日	-	愛知県豊橋市藤沢町141
	アッシュ津島店	11月22日	-	愛知県津島市津島北新開351　ヨシヅヤ東宝シネマ館2F
	タイトーステーション名駅店	11月23日	12月7日	愛知県名古屋市中村区名駅1-3-3
関西Aエリア	アミューズメントCUE奈良三条	11月1日	-	奈良県奈良市三条町478-1
	ジョイランド鯖江店	11月2日	-	福井県鯖江市宮前1丁目614-1
	ペンギンファンタジオ	11月8日	12月6日	大阪府大阪市北区堂山町6－4　阪急東通商店街内1F
	宝島　近江八幡店	11月9日	-	滋賀県近江八幡市鷹飼町179　マイカルタウン2番街 アクア21 1F
	ゲームプラザOKA3	11月15日	-	大阪府高槻市城北町2-11-2
	キャノンショット	11月16日	-	奈良県奈良市二条町2-4-14
	スーパーヒーロー久御山店	11月22日	-	京都府久世郡久御山町下津屋北野23番町
	ケイキャット京都南店	11月23日	-	京都府京都市南区久世東土川町180-5
関西Bエリア	シャトーEX	11月1日	-	大阪府大阪市都島区東野田3-9-3
	ビデオシティリノ	11月2日	-	大阪府大阪市北区梅田1-2-2-B-100　大阪駅前第2ビル
	ラウンドワン和歌山店	11月8日	-	和歌山県和歌山市小雑賀739-3
	難波ヒルズ	11月9日	11月30日	大阪府大阪市中央区難波3-2-34
	ナムコランド梅田店	11月15日	-	大阪府大阪市北区小松原町3-30　OSビル2Fナムコシティ内
	タイトースペシャル	11月16日	-	大阪府大阪市北区曽根崎2-16-26
	天王寺パスカ	11月22日	-	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
	ゲームニューヒカリ	11月23日	-	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4
中国エリア	アミパラ倉敷	11月1日	-	岡山県倉敷市西中新田624-1　フェアレーン倉敷1F
	アミュージアム周南店	11月2日	-	山口県下松市中央町21-3　THE MALL 周南3F
	タイトーステーション広島紙屋町店	11月8日	12月6日	広島県広島市中区紙屋町2-2-21
	ブラックジャック広島店	11月9日	-	広島県広島市中区新天地1-21
	ビバーチ松江店	11月15日	-	島根県松江市東朝日町203-1
	ギガゾーン広島駅前店	11月16日	-	広島県広島市南区松原町2-22
	スーパーヒーロー倉吉	11月22日	-	鳥取県倉吉市見日町633
	テクノランド	11月23日	-	岡山県岡山市清心町16-31　1F
四国エリア	セイタイトー衣山	11月1日	11月30日	愛媛県松山市衣山1-188
	プラサカプコン高知店	11月8日	-	高知県高知市秦南町1丁目4番8号　イオンモール高知2F
	アポロゲームセンター沖洲店	11月15日	-	徳島県徳島市南沖洲1丁目93
	アミパラ丸亀店	11月22日	-	香川県丸亀市飯野町西分584-1　ハローズ丸亀モール
九州エリア	FESTA佐賀本庄店	11月1日	-	佐賀県佐賀市本庄町本庄253-10
	タイトーステーション福岡天神店	11月2日	11月30日	福岡県福岡市中央区天神2丁目6-35　サザンクロスビル
	遊道楽　新合川店	11月8日	-	福岡県久留米市新合川1-6-7
	アミューズメントゾーンギガ津留	11月9日	-	大分県大分市中津留1丁目1番18号
	プラボ南熊本店	11月15日	-	熊本県熊本市九品寺6-9-1
	ハイパーメッセ	11月16日	-	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12
	タイトーステーション長崎	11月22日	-	長崎県長崎市家野町6-2　ゴールデンボール新館2F
	タイトーステーションヨドバシ博多店	11月23日	-	福岡県福岡市博多区博多駅中央街6-12　ヨドバシカメラ4F

機動戦士ガンダム MSイグルー2 重力戦線

発売記念

今西隆志監督インタビュー

コアなガンダムファンから熱烈な支持を受ける一年戦争秘録シリーズ「MS IGLOO」。現在稼働中の「GCB」にも関連カードが登場し、さらに期待の最新作も始動！ 「重力戦線」発売を記念してお話を伺ったぞ！

作品に明確なテーマは持たせてません。あるのは「ジオン的美学」だけですね

一年戦争末期—ジオン公国の第603技術試験隊と、配属されたジオン試作兵器の数々のドラマを描いた『MS IGLOO』シリーズ。人々の悲喜、情熱、そして挫折が描かれた異色のガンダム外伝……その裏側にあったものとは？

「IGLOO」シリーズでスポットが当たるのは、一年戦争の歴史の影に埋もれた知られざる物語。そこには戦局を一変させた超兵器もニュータイプもおらず、ただ、人間が居るだけだ。

——まずは『MS IGLOO』シリーズの制作がスタートした経緯をお聞かせください。

今西　最初に「テーマ」などがあったわけではなく、IGLOOシリーズは「素材」からスタートしました。千葉県の松戸市にあったガンダムミュージアム（現在は閉館）、そこで上映する作品を作ろう、というところから企画がはじまっています。ガンダムミュージアムの地上部分には等身大のガンダムの上半身がでーんと据えてあったので、じゃあ地下のミュージアムではジオンものをやろうかな……と、ややへそ曲がりな発想も手伝って、IGLOOの企画が形作られていきました。

——「ジオンものをやろう」と決められて、どのような過程で現在のIGLOOシリーズのような形になっていったのでしょうか？

今西　ガンダムミュージアムの地下で上映するということもあって、ちょっとミステリアスな雰囲気も出したかったんですよ。ジオンで秘密っぽい、ミステリアスなものといえば「やっぱり新兵器だろう」という流れでまとまっていきましたね。

——最初に「新兵器ありき」という？

今西　普通だったら人間ドラマなどが先に来ると思いますが、今回はメカが先でしたね。話自体も「歴史に埋もれた新兵器の話を描くことが軸になっていましたので、メカが果たしている役割は大きいですね。作品自体には明確なテーマは持たせてませんね。あるのは、いつもの「ジオン的美学」だけじゃないでしょうか。

——「MS IGLOO」は「1年戦争秘録」、「黙示録0079」の二つに分かれていますが、制作手法の違いなどはあったのでしょうか？

今西　劇場作品、DVD作品と公開形態は変わっていますが、IGLOOというくくりでは全く同じ手法で作られています。ただ、「1年戦争秘録」は単発もので、どこから見ても楽しめる作品として作っていましたが、「黙示録0079」は連続ものとしての色合いが少し入ってますね。これは、メカ以外にも登場人物たちの物語にも踏み込んでいるからです。前半と後半で人間ドラマの描写などはに多少変化はありますけど、立脚点は同じですね。

——「IGLOO」シリーズの最新作「重力戦線」がついに開始されますが、こちらの方がスタートした経緯をお聞かせください。

今西　スタートした経緯を一言で言い表すのは難しいのですが……今回の『重力戦線』がスタートしたのは、本当にいろいろな要素が絡まった結果ですね。「IGLOO」で培ったCGを次に活かしたいという意見や、前回はジオンだったから、連邦側にも日の目が当たっていない兵器はあるだろう、という声などもあって……僕は皆さんのご意見はかなり聞くほうなので（笑）。

あとは、「IGLOO」の副産物として生まれた「U.C HARD GRAPH」というプラモデルシリーズとの連携も大きかったですね。一年戦争に参加した兵士たちの姿を立体化したキットなんですが、そうなると「実際に兵士たちが動いている映像も欲しくなる」わけですよね。そういうこともあり、各方面からの声を受けて「重力戦線」はスタートしました。

——やはり、今回のシリーズでも中心となるのは「兵器」なのでしょうか？

今西　どっちかといえば、新兵器でも実験兵器でもなく、「日の目を見なかった」脇役の兵器たちにスポットを当てていますね。「重力戦線」の第一巻では対MS重誘導弾、第二巻では61式戦車が登場します。

いろいろなガンダム作品でモビルスーツを掘り下げている描写はあるのですが、それ以外の携帯兵器や特殊車両を掘り下げるのも面白いかなと思ったんですね。その上で、生身の兵隊からの視点でモビルスーツを見ていこう、と。

そもそも、「重力戦線」の第一話の時点では、連邦のモビルスーツ開発が終わっていないので新型モビルスーツを出したくても出せないというのがあるんですが。

——では、その「時期」が来たら連邦サイドにも新型モビルスーツが登場すると？

今西　う～ん、どうでしょうね（笑）。

——では、質問を変えて。これまで数々の新兵器たちが登場してきた「IGLOO」シリーズですが、お蔵入りになった兵器などはあるのでしょうか？

今西　お蔵入りになったアイデアというのは無いですね。メカのデザインなども最初から狙い打ちしてる感じです。デザイン前から機体にいろいろな意見を詰め込んで、練っていく過程で完全なものにしてますね。「IGLOO」シリーズで用意された機体は、

サンライズ・デジタル制作部所属。『装甲騎兵ボトムズ 赫奕たる異端』、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』などで監督としての手腕を振るい、骨太のタイトルを数多く手がける。『機動戦士ガンダム MS IGLOO』ではプロデューサーも兼務。

MS IGLOOシリーズ監督

今西隆志

すべて映像作品、小説、コミックスに活かされてますね。
——もし、今西監督が「IGLOO」登場するMSの中で、「実際に乗ってみたい」という機種はありますでしょうか？
今西　あんな結末を迎えたメカばかりなのに、それに乗れと？（笑）。　パイロットもひどい目にあいますしね。ヅダに乗ったらいつ分解するか分からないし……オッゴとかには絶対乗りたくないですね。まあ、基本的に全部乗りたくないと（笑）。「IGLOO」の新兵器には魔物が棲んでるんですよ。その魔物が露骨に出てくるのが「重力戦線」なんですけどね。
——乗る乗らない、は別にしてお気に入りのメカ、エピソードはありますでしょうか？
今西　ゼーゴックの話は好きですね。あの引きこもり具合はいいですよ。メカで言うなら、ヨルムンガンドは贔屓してやりたいですね、ちょっとかわいそうな兵器だったので。
——そういった「日の目が当たらない」はずの兵器たちが、ゲームに登場したりプラモデル化されたりと、現在では脚光を浴びていますよね。
今西　いいんでしょうかね、ジオンの歴史の影が表舞台に立って（笑）。ガンダムミュージアム限定でひっそりと公開されていたものが、今では数多くの人の支持を受けているのは本当にありがたいですね。『カードビルダー』にも「IGLOO」シリーズのメカ、キャラクターが登場して、注目して頂いてるとのことですが、「IGLOO」のカードだけは密売しないと手に入らないとか、秘密裏に取引されているとかだったら面白かったかも知れませんね（笑）。プレイヤーも、ちょっと変わった人しか使っちゃいけないとか。
——変わっているといえば、『カードビルダー』では『IGLOO』のカードは妙な制約が付いているのも多いですね。ヅダは高速移動中にHPが減少していくとか……。
今西　敵も味方もヅダだったら分解合戦になっちゃいますよね。ゲームではパイロットとメカニックは自由に組み合わせることができますけれど、個人的にはソンネンをモビルスーツに乗せちゃ反則だろ！　とは思いますけど（笑）。
「IGLOO」シリーズに思い入れを持っているプレイヤーの皆さんは、なんとか頑張って作中とは違う結末を導き出してほしいですね。かなりツライ戦いになるとは思いますが。
——現在は「重力戦線」がリリース中ですが、この先の「IGLOO」シリーズの構想などはあるのでしょうか？
今西　今やってる目の前のことで精一杯、というのが正直なところですね（笑）。もしこれから先もシリーズが続くとしたら、連邦やジオンの枠組みを超えた作品をやってみたいですね。両陣営のダブル主人公でやってみるのも面白そうですしね。
あとは、新兵器だけにこだわるのではなく、従来の旧兵器を活かす物語もいいのではないかと思います。旧来の兵器が、ミノフスキー粒子が登場した世界でどのような使われ方をしていったのか……などですね。『重力戦線』の第2巻では連邦軍の61式戦車が活躍する話なので、少しだけそのニュアンスに近いかもしれません。そういえば、モビルスーツの試作機は数多く登場してますが、試作の戦艦などはまだ出ていないですよね。そのあたりも、掘り下げると面白いものができると思いますよ。
——では、アルカディアを読んでいる「IGLOO」ファン、そして『カードビルダー』で初めて「IGLOO」を知った読者に一言お願いします。
今西　「IGLOO」はサンライズ全体の仕事としてもかなり面白いと思います。片方では「ガンダムSEED」や「ガンダム00」などをやっていて、もう片方では男臭い「IGLOO」シリーズのようなものをやっている。こういうバランスは面白いと思います。
ゲームをプレイして初めて知ったという方は、ぜひとも「IGLOO」本編もご覧ください。あとは……歳を取るにつれ、何度も見直してみると感じ方も変わっていくと思います。現場と会社上層部に挟まれて苦悩するジャン・リュック・デュバルの中間管理職の痛みなど、歳を取って見直してみるとしみじみ来るところがあると思いますよ（笑）。
——ありがとうございました。
（2008年10月6日　サンライズ本社にて収録）

「ジャブロー上空に海原を見た」に登場したモビルダイバーシステム・ゼーゴック。今西監督のお気に入りだ。

いよいよ発売となった今西監督の最新作!
フル3DCGで描かれる圧巻の戦場に痺れろ!
機動戦士ガンダム MSイグルー 2　重力戦線
第1巻「あの死神を撃て!」
Blu-ray DiscとDVDにて好評発売中/全3巻
発売元：バンダイビジュアル

もし可能ならば、ジオンと連邦の枠を超えた作品をやってみたいですね

新たなる秘録が動き出す！IGLOO新シリーズ、始動!!

好評を博した『機動戦士ガンダム MS IGLOO』シリーズの最新作がいよいよ始動！　これまではジオン側の視点で描かれていた一年戦争の秘録たち。10月からスタートした『重力戦線』では連邦側の兵士の視点から、一年戦争の過酷な戦場が描かれていく！　プラモデル「U.C.HARD GRAPH」（バンダイホビー事業部）との提携により、さらにリアリティが増した重厚な戦場風景、ぜひともお見逃しなく！

A.「重力戦線」においてもザクIIの存在感は桁違い。宇宙世紀の戦闘様式を一変させた巨人が、重力下でその猛威を振るう!
B.連邦軍兵士が携帯する対MS重誘導弾「リジーナ」。毎回、新兵器や試作機が登場して話題を醸す本シリーズだが、『重力戦線』第一話は対MS重誘導弾にスポットライトがあたる!
C.圧倒的な巨躯で連邦軍兵士を威圧するザクII! このバケモノを倒せるのか!?

2009年1月23日発売の第2巻は61式戦車が出撃!　DVDとBlu-rayで同時発売!

紳士はハイグレードカードを引いておかねばな！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

©創通・サンライズ

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突- Ver.2.10
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■稼働日：2008年10月（稼働予定）
■使用基板：Chihiro

豪華絢爛なハイグレードカードの登場に加え、対戦バランスを徹底的に見直されたチューンナップの実施、これでカードビルダーはあと10年は戦える！

想像を超えた豪華さ！これがハイグレードカードの隠し球だ！

バージョンアップも間近にせまった『GCB』。今回もHGを紹介!!

外伝作品の名機や本編のキーキャラクターまで、ズラリ勢揃い！

この顔ぶれ、まさにレジェンドクラス！

ハイグレードカード紹介のトリを飾るのは、コミックス版「機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに…」を手がけた夏元雅人先生によるガンダム4号機、5号機、そしてフォルド・ロムフェローが搭乗だ！ 「ん？ 4号機はあるのにレースはいないの？」などとぜいたくは言っちゃいかん！ 今バージョンで絵柄がリニューアルされたレースのカードを手に入れて、そちらを乗せておこう。さらには、宇宙世紀の歴史に大きく関わった女性NTたちも登場！ ララァ、ハマーン、そして次のページで紹介しているアルテイシアの三人は、ガンダムを代表するヒロインたちでもある。三枚並べて額に入れて飾りたいところだ！（←使えよ！）

これで全弾発射！　話題のカードもHG化!!

ハイグレードカードは全33枚。コンプまでは長い道のりが待つ!?

地球連邦軍 ハイグレードカード

連邦軍最後のハイグレードカードを飾るのは、UC0080の時点では宇宙一強いMSのアレックスと、本名仕様のセイラさんだ！　どちらも確かな実力を有したカードなので、ぜひ陣営に加えたい！

【RX-78NT-1FA アレックス（チョバムアーマー仕様）】さとうけいいち/【アルテイシア・ソム・ダイクン】川元利浩

幻の試作機と金髪さんもハイグレード化！

前回紹介したクリスと、今回紹介したFAアレックスを組み合わせれば豪華なHGデッキの完成!!

ジオン公国軍 ハイグレードカード

ジオン最後のハイグレード紹介は、一年戦争後期～デラーズ紛争で活躍した名機が中心！　どれも第一線で活躍できる強力な機体なので、部隊の主力として運用できるはずだ。パイロットには、サラブレッド隊と死闘を繰り広げた"グラナダ特戦隊"のトップエース、マレットも登場！　後ろにはリリアたちをはじめとする隊員も従えておりお得な感じの一枚となっているぞ！

グラナダ特戦隊、出撃！

ジオンの意地がこってり詰まった名カードたち！

【MS-18E ケンプファー（フル装備仕様）】さとうけいいち/【マレット・サンギーヌ】夏元雅人/【MS-11 アクト・ザク】夏元雅人/【AGX-04　ガーベラ・テトラ（シュツルム・ブースター仕様）】明貴美加/【AMA-002　ノイエ・ジール】明貴美加

注目すべき点は、数々の名機を世に送り出したデザイナー、明貴美加氏と「THE BIG-O」で一気にブレイクしたさとうけいいち氏の参加！　特にガーベラ、ノイエ・ジール両機は明貴氏の手によるデザインなので、ファンならばシーマ艦隊ばりにいかなる手段を用いても入手しておきたいところだ。さとうけいいち氏は前号で紹介した【陸戦型ガンダム（シロー・アマダ専用機）】も手掛けているぞ。

復活！排出停止カード＆イラストリニューアル ACT.2

今月も「帰ってきた排出停止」とリニューアルカードをご紹介！

今バージョンでも安定感抜群！

『GCB』のいいところは、バージョンが変わってカードが排出停止になっても、引き続き使用できてしまうところ。しかしそれゆえ、「もう同じカードを3年近く使ってるな……」なんてこともあるわけで。

しかし、今回のバージョンアップでは排出停止の復活に加え、既存カードの絵柄刷新も行なわれた。連邦の中核を成すレギュラーキャラクターたちも雰囲気一新して帰ってきたので、新鮮な気持ちでプレイできるかも!!

ほどほど部隊を圧迫しないコスト数値と、専用機の優秀さで今なお生き残っているジャック。連邦中堅パイロットでは5本の指に入るか。

ジオン脅威のメカニズムに注目！

ジオンといって思い浮かべるのは、一年戦争中に生み出された数々の超兵器群。その最たるものである「サイコミュ兵器」を難なく扱えてこそ真のムンゾっ子である。というわけで復活した【サイコミュ試験用ザク】【ブラウ・ブロ】、ぜひとも使ってやってください！　今バージョンでは長らく姿を消していた【ザクレロ】【ビグロ】といった懐かしMAも復活しているので、【ヴァル・ヴァロ】と組み合わせてMA部隊を作ってみるのもまた一興。

サイコミュ兵器としては最も低コスト帯だが、それゆえに運用が難しいZザク。復活した記念に一度は触ってみるのもいいだろう。

連邦の人気パイロットも続々と絵柄がリニューアル！　旧カードで全コンプした方も、再度完全コンプの旅に出発だ！

ロングレンジの差し合いにおける無類の強さと、ビーム兵器との相性の良さは格別。後衛を任すには最適の一枚といえるだろう。

「ワンショットキラー」がめでたく復活！　鬼の射撃キャラとしてエースの座を堅持してきた名パイロットに再び脚光が？

いつの時代も安定したバランスの良さと格闘の扱いやすさで戦線を支えてくれた名機。地上、宇宙を問わない汎用なのも強み。

こいつで戦力を増強せよ！

『カードダスマスターズ ガンダムクロニクル ―U.C.0079～0083 MEMORIAL EDITION―』

カードでつづるガンダムの世界「ガンダムクロニクル」のメモリアル編が登場！『GCB』用の新カードに加え、旧クロニクルからの復活もアリ！

発売日：2008年10月下旬予定／仕様：5枚1パック（トレーディングカード×4枚＋GCBプレイカード×1枚）／価格：210円（税込み）／発売元：㈱バンダイ

これはイイものだ！

新作のクロニクルに収録される『GCB』用カードは全部で36枚！　旧クロニクルからの復活カードも交じっているが、イラストはリニューアルされているのでむしろオイシイ!?　旧クロニクルからの復活だけでなく、排出停止となったカードも本シリーズにはラインナップされている。今まで「伝説には聞いたことがあったが使ったことがないな……」と新米士官の憧れだった【北宋の壺】などをゲットするチャンス！

新秘書がより入手しやすく！

『Ver2.10』変更点紹介 part2

新バージョン『Ver2.10』の変更点第二弾を掲載。前号と併せて完全網羅！　新たな戦いに挑もう。

システム、キャラクター変更点

排出カードが一新され、ハイグレードを含む多数の新規イラストも登場した『Ver2.10』。今回のバージョンは全体的に上方修正が多いので、これまでにも増して白熱した戦いが楽しめるはずだ。

システム面では、CPU戦のみでも准将まで昇格できるようになったのが大きな変更点。これは、新秘書を入手できていなかったプレイヤーにはうれしい変更だ。キャラクター関連では、ロックオン速度を高める2枚の特殊能力が下方修正を受けているが、それ以外は地味に強化されたものが多いぞ。

民間人としてこっそり刺せるのが長所の【ハロ】は順当に下方修正

艦長効果自体もかなり優秀な【イーサン】。活躍の場は増えそうだ。

メカニック変更点

メカニックの変更点は、固定武装の攻撃エリアに関するものが多くを占める。これらはバズーカ系と槍状の範囲を持つ格闘系が中心で、全般的にクセがあったものがより使いやすい調整を受けている。また、多機能な運用が可能な【陸戦型ゲルググ】も回頭速度がアップしてかなり使い勝手が向上。ジオンの陸戦にとって光明となりそうだ。

スタイルによって印象も変わるが、レンジ変更は基本的に上方修正だ。

優れたポテンシャルを持つ【陸戦型ゲルググ】。弱点が一つ減った。

ウェポン、カスタム変更点

ウェポンは、メカニックと同様にバズーカ系の攻撃エリアが変更。そのほかでは【対艦戦装備】を備えたジオンのウェポンなども修正を受けている。カスタムは、定番の攻撃力アップ系3種が下方修正された。今後は攻撃力アップを求めるなら、ほかのカスタムも視野に入れる必要がありそうだ。

実弾系には高確率で採用されていただけに、この修正は大きい!?

効果的に使うのが難しかった【リモコン爆弾】は機能が向上。

システム変更点

●中佐〜准将において、CPU戦を行なって好成績で勝利した際に階級ゲージが上昇するように変更された。

キャラクター変更点

カードNo	カード名	修正	変更点
CE-D014	ハロ	▽	特殊能力：「高性能マスコット・ロボ」の能力を下方修正
CE-D078	バスク・オム	△	特殊能力：「構わん、撃て！」の効果を上方修正
CZ-D008	マ・クベ	▽	特殊能力：「狡猾なる戦術」の能力を下方修正
CE-0053	イーサン・ライヤー	△	特殊能力：「敵母艦の撃墜命令」の能力を上方修正
CE-D030	モーリン・キタムラ	△	特殊能力：「乙女の祈り」の能力を上方修正　母艦搭乗時における艦長ボーナスに「味方命中率△」を追加

メカニック変更点

カードNo	カード名	修正	変更点
-	汎用母艦	▽	補給エリアを下方修正
ME-D087	ガンダム試作3号機	-	マイクロ・ミサイル・コンテナの攻撃エリアを調整
ME-C030	ガンダム試作3号機	-	大型収束ミサイルの攻撃エリアを調整
-	ジム（アダム・スティングレイ専用機、ケンプファー（フル装備仕様）などの背部バズーカ系メカ	-	固定装備として持つバズーカの攻撃エリアを調整　対象：「ME-D032　ジム（アダム・スティングレイ専用機）」、「ME-0052　ジム（バズーカ装備仕様）」、「MZ-D047　ケンプファー（フル装備仕様）」
MZ-D056	ガンダム試作2号機	-	高出力ビーム・サーベルの攻撃エリアを調整
MZ-D075	ガンダム試作2号機（ビーム・バズーカ仕様）	-	高出力ビーム・サーベルの攻撃エリアを調整
ME-D076	ガンダム試作2号機（MLRS仕様）	-	高出力ビーム・サーベルの攻撃エリアを調整
-	ザクⅡ改系メカ	▽ △	WZ-D024 MMP-80マシンガン（後期型）との適性を下方修正　WZ-D016 ハンド・グレネイドとの適性を上方修正　対象：「MZ-S002 ザクⅡ改」、「CM-0037 ザクⅡ改（Bタイプ）」
-	ドム、リック・ドムなどのテンションダウン効果を持つドム系、並びに陸戦型ガンダム系メカ【改行】※「ME-D071 陸戦型ガンダム（シロー・アマダ専用機）」、「MZ-D063 ドム（黒い三連星専用機）」などを除く	△	固定装備として持つテンションダウン系攻撃のテンション減少量を調整　対象：「CM-0023 陸戦型ガンダム（マルチ・ランチャー仕様）」、「MZ-D006 ドム」、「MZ-0007 ドム（黒い三連星専用機）」、「PR-0010 ドム・フュンフ」、「MZ-D007 リック・ドム」、「MZ-C013（MZ-0069）シャア専用リック・ドム」、「MZ-C027 リック・ドム（アナベル・ガトー専用機）」、「MZ-0098 リック・ドムⅡ」、「CM-0038 リック・ドムⅡ（ザクⅡカラー）」、「MZ-D051 リック・ドムⅡ（プロペラント・タンク仕様）」
ME-D036	ジム・スナイパーⅡ（ホワイト・ディンゴ隊仕様）	△	WE-0007 ハンド・グレネイドとの適性を上方修正
ME-D038	ジム（ホワイト・ディンゴ隊専用機）	△	WE-0007 ハンド・グレネイドとの適性を上方修正
MZ-D090	ノイエ・ジール	▽	有線クロー・アームの命中率を下方修正
ME-C029	ジム・ライトアーマー（ビーム・ジャベリン仕様）	△	ビーム・ジャベリンの攻撃力を上方修正
MZ-D059	ドラッツェ	△	ビーム・サーベルの攻撃力を上方修正 40mmバルカン砲の攻撃力を上方修正
MZ-D074	陸戦型ゲルググ	△	回頭速度を上方修正

ウェポン変更点

カードNo	カード名	修正	変更点
-	ハイパー・バズーカ（ガンダム用）、ハイパー・バズーカ（パワード・ジム用）などのハイパー・バズーカ系ウェポン	-	攻撃エリアを調整　対象：「WE-D002　ハイパー・バズーカ」、「WE-0002　ハイパー・バズーカ」、「WE-D028　ハイパー・バズーカ」
-	ロケット・ランチャー（陸戦型ガンダム用）、フォールディング・バズーカ、ロケット・ランチャー（ゲルググ高機動型用）などのショートバズーカ系ウェポン	-	攻撃エリアを調整　対象：「WE-S003　ロケット・ランチャー」、「WE-D027　フォールディング・バズーカ」、「WZ-0020　ロケット・ランチャー」
-	ジャイアント・バズ（ドム用）、ジャイアント・バズ（リック・ドムⅡ用）、ラケーテン・バズなどのジャイアント・バズ系ウェポン	-	攻撃エリアを調整　対象：「WZ-D005 ジャイアント・バズ」、「WZ-D018 ジャイアント・バズ」、「WZ-D040 ジャイアント・バズ」、「WZ-D025 ラケーテン・バズ」
-	ザク・バズーカ（ザクⅡ用）、ザク・バズーカ（増加マガジン仕様）などのザク・バズーカ系ウェポン	-	攻撃エリアを調整対象：「WZ-0003　ザク・バズーカ」、「WZ-D013　ザク・バズーカ（増加マガジン仕様）」
WE-D043	8連装ミサイルポッド付きレール・キャノン	△	特殊能力：「砂漠の敵に対して攻撃力上昇」の能力を追加
WZ-D045	ガトリング・シールド	△	ガトリング砲の装弾数をアップ
WZ-D010	チェーン・マイン	▽	特殊能力：「対艦戦装備」の効果を調整
WZ-D038	対艦ライフル	▽	特殊能力：「対艦戦装備」の効果を調整

カスタム変更点

カードNo	カード名	修正	変更点
CU-D020	高度格闘プログラム	▽	格闘攻撃力係数を調整
CU-D021	高出力ジェネレーター	▽	ビーム攻撃力係数を調整
CU-D022	強化炸裂弾	▽	実弾攻撃力係数を調整
CU-D052	リモコン爆弾	△	一度起爆した後、再設置するまでの時間を短縮 リモコン爆弾の爆発範囲を上方修正

新たな物語が廻り始める

今回の記事では、ついに決まった2ndエクスパンションのカード2枚と、強力なカードへの対抗策の解説、エンチャント系アビリティについての比較を掲載している。また、プロモーションカードのキャンペーンや12月発売予定の公式バインダーの情報もあるぞ。新しい戦いを前に、知識を蓄えより高みを目指そう!

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

新たな戦いはすぐそこまで……2ndエクスパンション追加決定!!

ついに2ndエクスパンション「揺れ動く運命」の追加が決定した! 今回は追加カードのうち2枚の情報を入手したのでお届けするぞ!

まずはネクロポリスの新たな執事、カルマ。SRなだけあり、ATK64というレベル3キーパーとしてはアルカディアのキーパーと並ぶ高い攻撃力を誇る。

アビリティも必要APが2と使いやすそう。いかなるアビリティなのか気になるところ。イラストはメインイラストを担当している「Akihiko Yoshida（SQEX）」だ。それだけに、ストーリーにも関わる重要なキャラである可能性も……?

もう一人は憂いをおびた表情が気になる女性エルフのディアレリア。コストがレベルより高いマスターで、その分攻撃力とHPが高い。なかなか優秀なマスターといえるだろう。また、所属勢力がシルヴァランドとアルカディアの二つなのも特徴だ。アビリティには「召喚」という言葉が入っているため、エンチャント系のアビリティだと思われる。

イラストレーターは「文倉十」氏。電撃文庫『狼と香辛料』の挿絵などで知られている。どんな能力を持っているのか楽しみだ。

プロモーションカード交換キャンペーン第2弾!

なんと、トレーディングカードゲーム「ディメンジョン・ゼロ」とのコラボレーションキャンペーンが開催されることが決定したぞ。開封済みカードパック（カードを包んでいる包装袋）40枚で、イラストレーター「天野喜孝」氏のプロモーションカード「堕天使アスモデル」が一枚手に入るのだ。

このチャンスを逃さずゲットしよう!

「ディメンジョン・ゼロ」の「堕天使アスモデル」がプロモーションカードとして『悠久の車輪』に登場。能力が気になるところだ。

■キャンペーン期間

2008年11月1日（土）～11月26日（水）
※締め切り当日の消印のあるものまで有効

■応募方法

・カードパック40枚を一口とし、専用応募用紙に『お客様の氏名（フリガナ）、郵便番号（7ケタ）、ご住所、お電話番号、年齢、ご職業、性別、アンケート回答、お申し込み口数』全てをご記入の上、カードパックと同封してご応募ください。
・専用応募用紙は「悠久の車輪～ Eternal Wheel ～」の設置店舗備え付けのものをご利用いただくか、公式WEBサイトからダウンロードしてプリントアウトのうえご利用ください。
・お一人様何口でもご応募いただけます。一回の発送で何口ご応募いただいても結構です。
・ご応募に際し、キャンペーン事務局までの送料（切手代）はお客様のご負担となります。

■応募先

・〒101-8977「郵便事業株式会社 神田支店留め「悠久の車輪」キャンペーン事務局」宛
※ご応募は郵送に限定させていただきます。

■賞品の発送

・賞品の発送は2009年1月中旬頃予定です。
・賞品の発送は、全ての有効応募に対し、同日に行ないますので、お届け先により着日が異なる可能性があります。
・ご応募の状況などやむを得ぬ事情により発送を延期させていただく場合は、発送時期を公式WEBサイトにてご案内させていただきます。あらかじめご了承ください。

■注意事項

・専用応募用紙以外での応募は無効とさせていただきます。
・専用用紙に記載されているアンケートには、必ずご回答ください。応募内容に誤りや記入漏れあった場合は、ご応募を無効とさせていただきます。
・お申し込みの開封済みカードパックが欠損（一部が欠けたり、紛失している）している場合や、一口に満たない場合は、ご応募を無効とさせていただきます。
　カードパックが欠損している場合、不正防止の為、欠損の程度に関わらず無効とさせていただきます。
　ハサミなどで開封された場合や、カードパックがちぎれた場合は、必ず切り取られた部分をテープで留めるなどして一枚（欠損がない）と確認できる状態にしてご応募ください。事務局にて確認後、問題がない場合は一枚としてカウントさせていただきます。
・ご応募一口に対し、一枚プロモーションカードをお送り致します。口数の制限はございません。なお、一通で複数口ご応募いただくことが可能です。その際の応募用紙は一枚でかまいません。
・ゆうパック、その他宅配便、メール便でのご応募はお受け取りできません。
・送料（切手）が不足している場合はお受け取りできません。
・賞品の発送時期詳細は、公式WEBサイトにてご案内いたします。
・賞品の発送は、専用応募用紙に記載された住所に限らせていただきます。発送先の変更、複数の送り先への分納はできませんので、あらかじめご了承ください。
・賞品の発送は、全ての有効応募に対し、同日に配達証明郵便にて実施いたします。受取期限を過ぎて事務局へ返送されてきた場合、再発送は行ないません。あらかじめご了承ください。
・ご応募の有効／無効は、応募方法・注意事項と照らし合わせ、事務局にて判定させていただきます。ご応募の全部が無効と判断されたお客様に関しては、プロモーションカードの発送は行なわれません。お申し込みの一部が無効と判断されたお申し込みに関しましては、有効口数分のプロモーションカードの発送を行なわせていただきます。
・賞品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。なお、賞品の未着などのお問い合わせに関してはお答えできません。あらかじめご了承ください。
・賞品は予告無く同等のものと変更させていただく場合がございます。

■お問い合わせ先 株式会社タイトーお客様相談センター TEL:0120-57-0788（年中無休 10:00～18:00）

妄想の車輪 **ユニット復活速度**：ユニットが撤退してから復活するまでの速度には、実は差がある。傾向としては、アルカディアとグランガイアのユニットは早く、ネクロポリスは遅いユニットが多いが、アルカディアでもコロッサスは復活が遅いなど例外もある。微妙な差ではあるが、終盤で召喚獣の攻撃を防ぐときなどにこの差が明暗を分ける事もあるぞ。

強力アビリティに対抗しよう!

今回はこれまでも紹介してきた、流行のデッキ対策として使いやすいユニットを詳しく解説。デッキとサイドデッキを決めるのに役立てよう!

オススメユニット

魔法の黒槍 ヴィスティス

船を漕ぐ ザウラク

無効化・消去が鍵!

ダメージ系アビリティには、ザウラクなど、相手のアビリティを無効化できるカードが安定して対抗しやすい。妨害系もほぼ無効化できるのがうれしい点だ。ただし、効果範囲が画面全体のものなどは無効化できないので注意しておこう。

移動速度を下げるなどのいわゆる妨害系アビリティに絞れば、ヴィスティスも使いやすいカードの一つ。主力にかかった妨害系アビリティの効果を消せるだけでも大きい。

一部の必要APが多いアビリティに対しては下でも紹介しているアニスなども非常に有効だが、操作に慣れが必要なのが欠点だ。その点でも、この二体は使いやすいといえるぞ。

戦闘能力では目立たないザウラクだが、ダメージ系アビリティを主体としたデッキを使用している場合は非常に厄介なユニットとなる。

強化系アビリティに対抗

オススメユニット

海の商人 ユージアル

王宮親衛隊 タイガーアイ

敵に自由に行動させるな

強化系アビリティには、ユージアルが安定する。ローレライはLVが高すぎるのが難点。とはいえ、LV2マスターだと相手が強引に接近してくる可能性がある。より安定させるには、相手を弾いて距離を離せるアルネや、ユージアルを回復エリアに帰還させられるミルザムとセットで行動させるのが戦力を削ぎやすいのでオススメだ。

また、タイガーアイなど移動速度を下げるアビリティもまずまず有効。相手がアビリティで強化されようと、接近できなければ被害は抑えられる。タイガーアイとユージアル、さらにアルネが入ったデッキは強化系に対してはかなり戦いやすい。どれもデッキに入れやすいのも良い。

アルネでユージアルを護衛している図。強引に接近されると危険なので、距離を保つ手段を常に考慮しておこう。

エンチャント系アビリティに対抗

オススメユニット

赤き目の コキア

戦闘用メイド アニス

壊せないなら打ち消そう

エンチャントの中でも破壊が困難、あるいは無理に破壊に行こうとすると近くの敵にあっさり倒されてしまう強力なものがある（コンフリーやエレスティアのエンチャントなどがそれに当たる）。

これらは、エンチャントの効果そのものはアビリティとは違う分類になるため、アビリティを無効化するアビリティでも防ぐことができない。

そういう時の一番の対策は、アニスやコキアでカウンターを決めてしまうこと。強力なエンチャントは基本的に必要APが多めなのでとても有効だ。

強力なエンチャントで特定のエリアに陣取られると苦戦を強いられやすい。それが苦手ならこの二体がオススメだぞ。

相手と着かず離れず行動して、カウンターのチャンスを待とう。うまくカウンターに成功したらそこからAPが貯まるまではほかの行動を取ろう。

『悠久の車輪』公式カードバインダー発売決定!

- ■悠久の車輪 公式キャリーバインダー
- ■バインダーは縦3×横2の6ポケット仕様
- ■リフィル40枚
- ■プロモーションカード付属
  聖王アレキサンダー（「悠久の車輪～ Eternal Wheel ～ Heritage」バージョン）
- ■予価：5,700円+税（5,985円）送料込み
- ■発売日：2008年12月上旬予定
- ■先行予約特典受付締切：11月7日（金）まで

詳細はP122へ!!

※鋭意制作中のため、若干仕様が変更される可能性があります。ご了承ください。

悠久ファン待望の、『悠久の車輪』専用キャリーバインダーがebten限定グッズとして登場するぞ。バインダー本体からリフィルポケット、付属のトップローダーまで、すべて悠久のカードサイズに合わせて作られているファン必携のアイテムだ。

また付属のプロモーションカードであるアレキサンダーは、対戦においては通常のアレキサンダーとして使用でき、シナリオモードではこのカードでのみ出現するオリジナルシナリオをプレイできる特別仕様となっている。

このカードのために作られた特別なオリジナルシナリオ。果たしてどんな物語が秘められているのだろうか?

本誌で連載されているノベライズ「悠久の車輪～Eternal Wheel～Heritage」バージョンのアレキサンダー。もちろん、イラストも同様にタケシマサトシ氏の描き下ろしだ。

妄想の車輪 アニスとコキアの補足：この二体を使うコツとしては、カウンターを狙うときは何かしら別のユニットを近くで行動させることが挙げられる。相手をマークするアニスとコキアのほかに、エレメンタルの設置と破壊担当や、遠距離攻撃でけん制担当のマスターを近くで行動させると、アニスを狙う敵を迎撃しやすく、魔法陣も広げやすいぞ。

エンチャントの性能大検証！

設置さえできれば非常に強力なエンチャント系のアビリティ。ここでは似ている能力の比較や意外に強力なエンチャントを紹介するぞ。

攻撃能力を持つエレメンタルの性能差

近距離攻撃型

どちらも[illegible]相手を攻撃できる[illegible]性質は異なる。使い方も違ってくるぞ。

遠距離攻撃型

近接攻撃が[illegible]エンチャント[illegible]効果があり、カラコは少々特殊な[illegible]。

ララト&コンフリー

どちらも遠距離攻撃可能なエンチャントだが、性質は異なる。ララトは、マスターと同様の攻撃をする。威力は低いが攻撃間隔が短く、単体の敵のみ狙う。召喚獣への攻撃も可能だ。コンフリーは、攻撃の間隔が長めで、キーパーが足を止めれば攻撃の合間に回復できる程度だが、効果範囲内すべての敵を攻撃し、召喚獣には攻撃しない。

これらを比べた場合、対単体、対召喚獣ならララトのエンチャントの方。コンフリーは複数エンチャントしたときの殲滅力がポイントになる。汎用性ならララト、対ユニット戦に特化するならコンフリーのエンチャントがオススメだ。

左がコンフリー、右がララトによるエンチャント。同時に攻撃を始めた場合、この程度ダメージに差ができる。

リード&カラコ

近接攻撃可能な二つのエンチャント。実は単純な攻撃力に関しては全く同じだ。

差があるのは攻撃範囲。実はカラコのエンチャントの方がはるかに攻撃範囲が広いのだ。しかし、実はカラコのエンチャントにはちょっと特殊な性質があり、相手に近距離攻撃を仕掛けているときは、エンチャントしたエレメンタルも相手の攻撃を受けるようになっている。そのため、相手に効率よくダメージは与えられるが、通常より遠くからエレメンタルを破壊される可能性がある。

それを恐れるならば、リードのエンチャントの方が使いやすいといえるだろう。

カラコのエンチャント（画面右）の方が攻撃範囲が広い。だが、同時にエレメンタルもダメージを受けてしまう。

リードの防御力アップに関して

リードの防御力上昇効果は分かりにくい。そこで、リードのアビリティが使われたエレメンタルと、そうでないものとをほぼ同時に攻撃させてどのぐらいエレメンタルのHPが残るか試してみた。

結果として、写真のように約25%程度残してリードがエンチャントした方のエレメンタルが残った。一見するとそこまでではないが、近接攻撃が当たる時間もその分延びるため、レベル1シーカーでは破壊できず撤退してしまうこともあるぞ。

左がリードによって防御力の上がったエレメンタル。同時に攻撃した場合……。

エレメンタルのHPは最終的にこのぐらいの差が生じる。強力というほどではないが、安定した効果がある。

エレスティアのエンチャント

エレスティアのエンチャントは、必要APが高い分効果も大きく、範囲内の敵のATKを11も下げる。これは「相手の攻撃力が下がる＝エレメンタルを攻撃するときも攻撃力が下がるので実質エレメンタルが堅くなる」という図式につながるので、実はかなり強力だ。複数エンチャントすれば効果も増すので、低レベルのシーカーでは破壊が困難といえる。

なお、本作においてATKが0になった場合、実は何に攻撃しても一切ダメージを与えられない。なので、エレスティアのエンチャントを複数置いたりATKを下げるアビリティを使ったりして攻撃力を0にすれば、効果中の敵はこちらのユニットを倒すこともエレメンタルを破壊することもできなくなるのだ。エレスティアを使う場合はデッキにそういったユニットを入れるのもアリだぞ。

ATKが0にまで下がったヴェネタ。こうなると、エフェクトも出ず、ダメージを一切与えられない。

デルタ・ヴェティの上限値

近くの味方が撤退すると、味方の攻撃力や敵の攻撃力に効果を及ぼすエンチャント。これらは実は上限値が設定されている。デルタの場合は一回発動するごとに＋5で最高値が＋100まで。ヴェティの場合は一回発動するごとに－4で最高－80まで効果を発揮する。それ以上はどちらも上下しないので注意しよう。

なお、エレメンタルを二つ以上近くに置いた場合、その二つのエレメンタルは両方効果を発揮する。例えば、デルタのエンチャントを二つ近くに置いて撤退すれば味方の攻撃力は10上がる、というわけである。なので、どちらも使用するときは可能な限り二つを並べてエンチャントしたい。ただし、あまり固めすぎると魔法陣が広げにくくなるのでエレメンタルの乱立はしないように。

徹底的に効果を発動させれば、なんとデルタでもこのような攻撃力に。そうそう止められる強さではないぞ。

妄想の車輪 **エンチャント効果の重複**：基本的には、エンチャントは複数配置すれば効果が重複するのだが、ティベスの「ガラクタの召喚」などは効果が強力な分、複数エンチャントした中で味方が撤退しても一個しか敵エレメンタルが破壊できない。もっとも、これを複数可能にするとかなり試合展開が変わってくるので当然といえば当然といえるだろう。

©2008 Konami Digital Entertainment
(社)日本野球機構承認　NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場+スカイマークスタジアム公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2008年ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

制覇のカギを握る新システムと各チーム主力カードを公開

チーム全体に影響を与える新システムの解説に加え、12球団のカードを公開。データを活用してスタートダッシュを決めろ!

ベースボールヒーローズ2008　制覇
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2008年10月(稼働中)
■使用基板：ー

Text：マンモス丸谷

ミッションスキル

本作では試合に出場させて選手レベルを上げる通常の成長システムに加え、設定されたノルマを達成することでさらに能力がアップする“ミッションスキル”が追加された。ミッションスキルを活用すれば、主力選手をより強化したり、レベルが上がっても伸びづらい伸びづらい能力を上げて弱点を克服させるといったことが可能。ミッションスキルは一人の選手につき一つだけ獲得できるので、よく考えて育成をしよう。

ミッションに成功すればパワーや走力、コントロールといった、選手の基礎能力をアップさせることができる。

ミッションスキル獲得の流れ

1 挑戦させる選手を決める

ミッションスキルに挑戦させられるのは一度に1選手のみ。スキル獲得に成功するか、ノルマ達成までの期間(6試合)が経過するまでは選手を変更することはできない。しっかりと考えて選手を選ぼう。またミッションは全国ペナントレースでしか発生しない点にも注意しよう。

伸ばしたい能力によってノルマが異なる。条件は必ずチェック。

2 ミッション達成を目指す

ミッションの内容はどの能力を伸ばすかによって異なるが「1試合2安打を2試合以上」、「三振を五つ以上奪う」といった、実戦での活躍を要求されるもの。とにかく試合に出さないことにはノルマを達成することができないので、期間中は積極的に起用してあげよう。

ミッションを設定してからの6試合が達成までのリミットだ。

3 結果発表 再度選手設定へ

期間中にミッションクリアーの条件を満たせば、はれて能力値がアップ。そしてつぎの全国ペナントプレイ時に、ほかの登録している選手にミッションを設定することが可能になる。失敗した場合は再挑戦することもできるので、育てたい選手を積極的に任命していこう。

上がった能力は全国ペナントの日程表最終日まで持続。

監督スキル

選手の個性、監督の考え方によって現実の野球チームにチームカラーがあるように、『BBH』シリーズも“監督スキル”の登場によってプレイヤー(監督)の采配がチーム全体の方向性に作用するようになった。監督スキルは全国ペナントで試合を消化し、試合での情報が蓄積することで発生する。スキル獲得の条件は不明だが、下表の効果を参考に自分の信じる野球観に基づいた采配で監督スキルを手に入れ、理想とするチームを作り上げよう。

どの監督スキルも多くの選手に好影響をもたらす。試合を重ねてぜひ手に入れたいところだ。

スキル名	効果
打ち勝つ野球	乱打戦になったら安打率がアップ。
ビッグベースボール	サイン「引っ張り」の効果がアップ。
スモールベースボール	バント系の成功率とスクイズ成功時のベンチムード上昇率がアップ。
先攻逃げ切り	同点か逆転されるまで、ベンチムードの上昇率がアップ。(先制点を取ってから効果が発動)
猫の目打線	控え選手のモチベーションが下がりにくくなる。
繋がる打線	サイン「流し打ち」の効果がアップ。
データ野球	投手攻略が進みやすくなる。
投手王国	先発投手が攻略されにくくなる。
リリーフ充実	中継ぎ陣がマイナスコンディションになりにくくなる。
守り勝つ野球	守備によるベンチムードの上昇率がアップ。
鉄壁	サイン「エンドラン警戒」の効果と、ゲッツー成功時のベンチムードの上昇率がアップ。
のびのび野球	モチベーションが上がりやすくなる。
ミラクル	7回以降負けているとベンチムード上昇率がアップ。
ベテラン起用	ベテラン選手の取得経験値がアップ。
若手育成	若手選手の取得経験値がアップ。
バランス野球	サイン「激励」の効果がアップ。

新ランキング

シーズンランキング

今作では従来の連続9戦中6戦の結果で競うペナントレースのランキングに加え、現実のプロ野球と同じ全144試合の勝率を競う「シーズンランキング」が追加された。また対人戦の勝ち越し数を集計したランキングや、本作の最高段位である大監督の在任期間を争う大監督ランキングなども追加されているのだ。

オンリーワンランキング

通常の個人ランキングは成績がよければ同一選手が何人も表示されるが、オンリーワンランキングではその中で最高成績の選手のみがランクイン。登録された選手の中でどの監督が最もその力を引き出しているかを知ることができるのだ。

一部の選手だけでなく、さまざまな選手がランキングに顔を出すのが特徴だ。

BBH2008 制覇 カード一覧

グレート、SPカードも含めた12球団のカードデータを大公開！
選手の能力を把握し、自分のチームに的確な補強を加えよう。

北海道日本ハムファイターズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化/ミート	コントロール/走力	スタミナ/肩	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
田中 賢介	G	二	-	-				-	二B 一E 遊E
ダルビッシュ 有	S	先発	18	16	15	18	13	80	カット2 カ3 フォ1 シン1 オリ1
武田 久	S	中継ぎ	15	13	16	11	12	67	スラ3 カ2 フォ2 シュ1
高橋 信二	S	捕	14	16	13	14	12	69	捕C 一E
稲葉 篤紀	S	右	15	16	16	17	16	80	左C 中C 右B
ダルビッシュ 有	B	先発	18	16	15	18	13	80	カット2 カ3 フォ1 シン1 オリ1
多田野 数人	B	先発	11	15	17	13	14	70	スラ3 オリ4
藤井 秀悟	B	先発	12	13	14	14	14	67	スラ2 カ1 チェ3 シュ1
武田 久	B	中継ぎ	15	13	16	11	12	67	スラ3 カ2 フォ2 シュ1
建山 義紀	B	中継ぎ	12	12	15	12	14	65	スラ1 カ1 パ1 シン2 シュ1
MICHEAL	B	抑え	14	17	13	10	11	65	スラ3 ドロ4 チェ3 シン1 シュ1
高橋 信二	B	捕	14	16	13	14	12	69	捕C 一E
鶴岡 慎也	B	捕	11	11	13	16	15	66	捕C
田中 賢介	B	二	14	15	17	13	16	75	二B 一E 遊E
金子 誠	B	遊	11	11	15	17	16	70	二C 遊B
森本 稀哲	B	中	12	15	18	17	17	79	左B 中B 右B
糸井 嘉男	B	左	12	10	17	17	11	67	左D 中D 右D
稲葉 篤紀	B	右	15	16	16	17	16	80	左C 中C 右B
紺田 敏正	B	左	11	14	18	15	14	72	左C 中C 右C

田中賢介

終盤は3番を打つなど、中軸選手として一回り成長。

森本稀哲

今作でも走攻守が高いレベルでまとまった好選手。

MICHEAL

今季も不動のストッパーとしてAクラス入りに貢献。

千葉ロッテマリーンズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化/ミート	コントロール/走力	スタミナ/肩	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
西岡 剛	G	遊							二B 遊B
清水 直行	S	先発	14	15	15	15	13	72	オリ4 カ1 SFF2 シュ1
今江 敏晃	S	三	13	15	14	15	14	71	二E 三C
根元 俊一	S	二	11	15	15	14	13	68	二C 三E 遊C
大松 尚逸	S	左	15	13	12	14	12	66	左D 中D 右D
荻野 忠寛	B	抑え	13	16	15	11	14	69	カット1 ドロ4 SFF1
成瀬 善久	B	先発	14	14	17	15	14	74	Sスラ4 Sチェ2
清水 直行	B	先発	14	15	15	15	13	72	オリ4 カ1 SFF2 シュ1
唐川 侑己	B	先発	15	10	15	12	11	63	スラ2 カ2
小野 晋吾	B	先発	12	13	14	14	14	67	スラ2 カ1 チェ1 シュ2
渡辺 俊介	B	先発	10	11	15	15	14	65	スラ2 Sカ1 Hシン1
小林 宏之	B	先発	14	16	16	14	15	75	カット1 カ2 Vスラ4 Sチェ2 シュ1
里崎 智也	B	捕	14	15	12	18	15	74	捕C
オーティズ	B	二	14	15	13	14	13	69	一C 二C 三E
西岡 剛	B	遊	12	16	17	15	15	75	二B 遊B
今江 敏晃	B	三	13	15	14	15	14	71	二E 三C
根元 俊一	B		11	15	15	14	13	68	二C 三E 遊C
サブロー	B	右	12	15	16	17	16	76	左C 中B 右B
大松 尚逸	B	左	15	13	12	14	12	66	左D 中D 右D

西岡剛

マリーンズで最も代えのきかない"大物"。初のGR化。

里崎智也

捕手としての能力はトップクラス。打撃面も水準以上。

小林宏之

不振の中ローテーションは死守。チームに貢献した。

福岡ソフトバンクホークス

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化/ミート	コントロール/走力	スタミナ/肩	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
松中 信彦	G	一	-	-	-	-	-	-	一D 左D
和田 毅	S	先発	15	12	14	15	13	69	スラ3 カ1 フォ1 Sチェ1
杉内 俊哉	S	先発	15	11	17	16	14	73	スラ2 カ2 オリ1 シュ1
小久保 裕紀	S	三	17	15	12	13	9	66	一E 三E
川崎 宗則	S	遊	11	17	16	14	15	73	二D 三C 遊B
小椋 真介	B	中継ぎ	16	11	12	12	14	65	スラ1 カ1 チェ2 スク1 シュ1
新垣 渚	B	先発	17	15	10	15	10	67	カット1 カ1 オリ4 シュ1
スタンドリッジ	B	先発	15	11	12	13	13	64	スラ1 カ2 チェ1
和田 毅	B	先発	15	12	14	15	13	69	スラ3 カ1 フォ1 Sチェ1
ガトームソン	B	先発	15	11	12	14	11	63	Hスラ2 SFF1 Sチェ1
杉内 俊哉	B	先発	15	11	17	16	14	73	スラ2 カ2 オリ1 シュ1
バウエル	B	先発	14	12	14	13	14	67	Hスラ1 ドロ3 チェ1
松中 信彦	B	一	16	17	10	12	10	65	一D 左D
小久保 裕紀	B	三	17	15	12	13	9	66	一E 三E
川崎 宗則	B	遊	11	17	16	14	15	73	二D 三C 遊B
柴原 洋	B	右	12	16	15	16	14	73	左C 中C 右C
レストビッチ	B	左	14	14	11	14	11	64	一D 左E 右E
辻 武史	B	中	11	13	15	15	11	65	左D 中D 右D
井出 正太郎	B	右	11	15	13	13	11	63	左D 中D 右D

松中信彦

不振を極めた昨季を脱出。完全復活の日は近い!?

川崎宗則

ミートが1アップ。打撃の確実性がさらに増した。

新垣渚

終盤に調子を取り戻し、来期に繋がる活躍を見せた。

東北楽天ゴールデンイーグルス

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化/ミート	コントロール/走力	スタミナ/肩	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
岩隈 久志	G	先発					-	-	スラ3 Sカ1 フォ1 シュ1
田中 将大	S	先発	16	13	16	16	13	74	Hスラ1 カ1 オリ3
山崎 武司	S	一	15	16	9	11	9	60	一E
フェルナンデス	S	一	14	16	13	15	9	67	一E 三E
リック	S	一	12	17	13	13	11	66	一D 二E 三D 遊E 左D
田中 将大	B	先発	16	13	16	16	13	74	Hスラ1 カ1 オリ3
長谷部 康平	B	中継ぎ	15	11	13	11	13	63	スラ2 Sチェ2 シュ1
岩隈 久志	B	先発	16	13	18	17	16	80	スラ3 Sカ1 フォ1 シュ1
有銘 兼久	B	中継ぎ	13	15	15	14	13	70	Sスラ4 カ1 フォ1 シュ1
永井 怜	B	先発	13	11	13	15	13	65	スラ2 ドロ2 SFF1
渡邉 恒樹	B	中継ぎ	13	12	16	11	11	63	スラ2 カ1 スク2 シュ
朝井 秀樹	B	先発	15	14	12	15	14	70	スラ1 ドロ4 フォ1
嶋 基宏	B	捕	10	11	15	16	12	64	捕C
渡辺 直人	B	遊	11	14	18	15	14	72	遊B
高須 洋介	B		11	15	15	11	15	67	二B 遊D
山崎 武司	B	一	15	16	9	11	9	60	一E
草野 大輔	B		12	14	13	13	12	64	二D 一D 遊D
フェルナンデス	B	一	14	16	13	15	9	67	一E 三E
リック	B	一	12	17	13	13	11	66	一D 二E 三D 遊E 左D

岩隈久志

キャリア最高の21勝をマークして完全復活を果たす。

渡辺直人

走力と守備がアップし、より使いやすい選手に進化。

朝井秀樹

負け数は先行したが、先発として1年通して貢献した。

埼玉西武ライオンズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化/ミート	コントロール/走力	スタミナ/肩	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
G.G.佐藤	G	右		-					左D 中D 右D
帆足 和幸	S	先発	13	15	15	15	13	71	スラ1 カ1 スライドバ4 スク1 シュ1
グラマン	S	抑え	15	13	14	13	13	68	カット1 カ2 チェ2 シュ1
石井 一久	S	先発	14	13	15	15	13	70	カット2 スラーブ3 フォ1
中島 裕之	S	遊	16	18	16	14	14	78	三D 遊B
小野寺 力	B	中継ぎ	17	14	13	11	12	67	スラ1 カ1 SFF4 Sチェ1
大沼 幸二	B	中継ぎ	16	12	10	13	13	64	スラ1 カ1 フォ3
涌井 秀章	B	先発	16	13	16	17	13	75	スラ3 カ2 フォ1 シン1 シュ1
星野 智樹	B	中継ぎ	11	16	16	12	14	69	スラ4 カ1 スク1 シュ1
帆足 和幸	B	先発	13	15	15	15	13	71	スラ1 カ1 スライドバ4 スク1 シュ1
グラマン	B	抑え	15	13	14	13	13	68	カット1 カ2 チェ2 シュ1
石井 一久	B	先発	14	13	15	15	13	70	カット2 スラーブ3 フォ1
中島 裕之	B	遊	16	18	16	14	14	78	三D 遊B
ブラゼル	B	一	18	13	12	13	10	66	一D
中村 剛也	B	三	18	12	12	15	10	67	一D 三D
栗山 巧	B	左	13	15	16	13	14	71	左C 中C 右C
高山 久	B	右	11	14	14	15	12	66	左D 中D 右D
G.G.佐藤	B	右	18	17	12	15	12	74	左D 中D 右D
ボカチカ	B	中	16	12	13	13	13	67	左C 中C 右C

G.G.佐藤

超強力打線を実力と明るいキャラクターで牽引。

栗山巧

全体的に能力値が底上げされ、使い勝手が向上した。

石井一久

クレバーな投球で移籍初年度から結果を残した。

オリックス・バファローズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化/ミート	コントロール/走力	スタミナ/肩	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
加藤 大輔	G	抑え		-	-	-	-	-	スラ1 ナックルカ4 SFF1
山本 省吾	S	先発	11	13	16	14	13	67	スラ2 フォ1 スク3
日高 剛	S	捕	12	15	11	16	10	64	捕C
ローズ	S	左	18	14	13	13	10	68	左D 右E
坂口 智隆	S	中	12	15	17	17	14	75	左C 中C 右C
加藤 大輔	B	抑え	17	14	14	12	13	70	スラ1 ナックルカ4 SFF1
金子 千尋	B	先発	16	13	16	14	13	72	スラ2 Sカ3 SFF1 シュ1
山本 省吾	B	先発	11	13	16	14	13	67	スラ2 フォ1 スク3
小松 聖	B	先発	14	11	16	13	11	65	スラ2 カ1 フォ2
高木 康成	B	中継ぎ	14	13	16	11	13	67	スラ2 Sカ3 フォ1 シュ1
オルティズ	B	先発	15	11	16	13	10	65	スラ2 カ2 チェ2 シュ1
近藤 一樹	B	先発	14	11	14	14	13	66	スラ1 カ2 チェ2 シュ1
カブレラ	B	一	17	14	10	14	10	65	一E
一輝	B	三	12	15	14	14	10	65	二D 三D 遊E
村松 有人	B	左	11	17	15	10	15	68	左B 中D 右C
ローズ	B	左	18	14	13	13	10	68	左D 右E
迎 祐一郎	B	左	11	11	17	16	13	68	左C 中C 右C
下山 真二	B	右	12	15	14	12	11	64	左D 中D 右D
坂口 智隆	B	中	12	15	17	17	14	75	左C 中C 右C

加藤大輔

チーム内の地位を確立し、日本屈指の抑えに成長した。

カブレラ

夏の到来とともに成績を上げ、3割30本100打点を達成。

山本省吾

さまざまな局面でマウンドに上がり、チームを支えた。

表補足　■守備位置　投手→投　捕手→捕　一塁手→一　二塁手→二　三塁手→三　遊撃手→遊　左翼手→左　中堅手→中　右翼手→右

読売ジャイアンツ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/選球	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
ラミレス	G	左						-	左E中E右E
西村 健太朗	S	中継ぎ	16	10	12	12	14	64	スラ2フォ1Hシュ1
クルーン	S	抑え	19	12	14	1	12	68	Hスラ1Sカ2 フォ3 シュ1
木村 拓也	S	二	12	16	15	5	15	73	一D二C三D遊D左E中E右E
谷 佳知	S	中	12	16	15	0	15	68	左B中B右C
林 昌範	B	中継ぎ	15	13	12	11	14	65	スラ1Sカ2フォ3スク1
上原 浩治	B	中継ぎ	15	13	18	12	15	73	カット1 カ1 フォ3
豊田 清	B	中継ぎ	14	12	16	9	13	64	スラ2 カ1 フォ3
高橋 尚成	B	先発	14	14	16	15	14	73	スラ1 カ1 フォ1 スク3 シュ1
内海 哲也	B	先発	15	14	15	15	14	73	スラ1 ドロ4 チェ2 シュ1
クライシンガー	B	先発	14	16	18	15	12	75	スラ1 カ1 Sチェ4 シュ1
野間口 貴彦	B	先発	15	11	13	12	13	64	スラ2 カ1 フォ2
脇谷 亮太	B	二	11	13	18	16	12	70	二D 三C
李 承燁	B	一	15	13	12	12	11	63	一D
ラミレス	B	左	18	17	11	14	10	70	左E 中E 右E
谷 佳知	B	中	12	16	15	10	15	68	左B 中B 右C
鈴木 尚広	B	中	10	3	19	11	13	66	左C 中C 右C
高橋 由伸	B	右	15	15	13	14	15	72	左C 中C 右B
亀井 義行	B	中	13	15	16	16	11	71	左D 中D 右D

ラミレス
勝負強い打撃で勝利を演出。逆転優勝の立役者となった。

高橋由伸
ケガの影響で出場は減少したが代打などで活躍。

内海哲也
投球の安定感が増し、日本を代表する左腕へ成長。

中日ドラゴンズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/選球	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
岩瀬 仁紀	G	抑え							Hスラ4 スク1 シュ1
吉見 一起	S	先発	14	16	17	14	12	73	スラ3 フォ2 シュ1
小笠原 孝	S	先発	14	13	16	14	14	71	スラ3 Sカ3 フォ1 スク1 シュ1
中村 紀洋	S	三	16	15	11	16	13	71	一D 三C
和田 一浩	S	左	5	17	11	15	1	69	左D 中E 右E
川上 憲伸	B	先発	15	13	18	15	16	77	カット3 Sカ2 フォ1 シュ1
岩瀬 仁紀	B	抑え	4	16	18	10	15	73	Hスラ4 スク1 シュ1
朝倉 健太	B	先発	15	12	12	15	13	67	スラ1 フォ3 オリ2
吉見 一起	B	先発	14	16	17	14	12	73	スラ3 フォ2 シュ1
中田 賢一	B	先発	18	13	11	15	12	69	スラ2 カ3 フォ3
山井 大介	B	先発	14	13	14	14	13	68	Hスラ3 Vスラ3 シュ1
小笠原 孝	B	先発	14	13	16	14	14	71	スラ3 Sカ3 フォ1 スク1 シュ1
荒木 雅博	B		12	13	19	13	16	73	B 中C
井端 弘和	B	遊	13	15	16	16	18	78	二B 遊A
森野 将彦	B		15	15	11	13	14	68	E D C 遊D 左D 中D 右D
タイロン・ウッズ	B	一	19	15	10	13	7	64	一E
中村 紀洋	B	三	16	5	11	16	13	71	一D 三C
藤井 淳志	B	中	11	10	18	17	16	72	左B 中B 右B
和田 一浩	B	左	15	17	11	15	11	69	左D 中E 右E

岩瀬仁紀
入団から9年連続50試合登板を続ける現代の鉄人。

和田一浩
移籍で勝負強い打撃が復活し、カードもパワーアップ。

吉見一起
眠れる才能が開花し10勝をマーク。主力の穴を埋めた。

阪神タイガース

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/選球	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
下柳 剛	G	先発							スラ3 カ1 フォ1 シュ1
安藤 優也	S	先発	5	13	15	15	14	72	スラ3 Sカ2 フォ1シュ1
岩田 稔	S	先発	4	13	15	15	12	69	カット1 スラーブ3 チェ1 シュ1
新井 貴浩	S	一	14	17	12	13	12	68	一D 三D
金本 知憲	S	左	6	17	14	12	13	72	左C 中D 右D
金村 暁	B	先発	12	13	15	13	17	70	スラ3 カ2 フォ2シュ1
安藤 優也	B	先発	15	13	15	15	14	72	スラ3 Sカ2 フォ1 シュ1
福原 忍	B	先発	13	14	16	15	13	71	スラ1 Sカ4 フォ2
久保田 智之	B	中継ぎ	17	11	13	14	13	68	Hスラ2 カ1 Vカット2
上園 啓史	B	先発	13	13	14	13	16	69	カット1 スラーブ3 SFF3 シュ1
下柳 剛	B	先発	11	13	17	14	12	67	スラ3 カ1 フォ1 シュ1
ウィリアムス	B	中継ぎ	17	18	14	12	12	73	スラ5 Sチェ1
鳥谷 敬	B	遊	13	16	17	17	13	76	三D 遊C
藤本 敦士	B	二	10	14	17	10	17	68	二B 三D 遊B
新井 貴浩	B	一	14	17	12	13	12	68	一D 三D
平野 恵一	B	中	11	14	17	16	18	76	二B 三B 遊B 左C 中C 右C
金本 知憲	B	左	16	17	14	12	13	72	左C 中D 右D
桧山 進次郎	B	右	13	16	13	12	14	68	一E 左D 中D 右C
林 威助	B	右	13	14	14	13	11	65	一E 左E 中E 右D

下柳剛
11勝を挙げて限界説を払拭。まだまだ元気な40歳。

平野恵一
内外野どちらの守備も一級品。小技、走塁も得意。

福原忍
ケガでシーズンを棒に振った無念はゲームで晴らせ！

横浜ベイスターズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/選球	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
寺原 隼人	G	抑え							スラ1 カ2 フォ1 Sチェ1
那須野 巧	S	先発	14	13	13	13	12	65	スラ1 カ3 チェ1
三浦 大輔	S	先発	13	13	16	15	14	71	カット1 Sカ3 フォ1 シュ1
村田 修一	S	三	19	15	11	15	11	71	三D
内川 聖一	S	左	13	18	14	14	13	72	一D D 二E 左D 右D
ウッド	B	先発	13	13	14	13	13	66	カット1 SFF3
那須野 巧	B	先発	14	13	13	13	12	65	スラ1 カ3 チェ1
川村 丈夫	B	中継ぎ	14	11	14	12	15	66	スラ1 カ1 フォ2 シュ1
三浦 大輔	B	先発	13	13	16	15	14	71	カット1 Sカ3 フォ1 シュ1
寺原 隼人	B	抑え	17	11	15	14	12	69	スラ1 カ2 フォ1 Sチェ1 シュ1
土肥 義弘	B	先発	13	13	15	12	14	67	スラ3 カ1 チェ1 スク1 シュ1
相川 亮二	B	捕	11	14	13	14	12	64	捕C
村田 修一	B	三	19	15	11	15	11	71	D
小関 竜也	B	左	10	12	16	13	15	66	左B 中B 右B
金城 龍彦	B	中	13	13	17	18	16	77	左C 中B 右B
内川 聖一	B	左	13	18	14	14	13	72	一D 二D 三E 左D 右D
下窪 陽介	B	右	11	12	14	15	12	64	左D 中D 右D
吉村 裕基	B	右	17	13	15	16	10	71	一E 左E 中E 右E
大西 宏明	B	左	12	15	15	16	13	71	三E 左C 中C 右D

寺原隼人
中盤からは抑えに転向。さまざまな経験を積む。

村田修一
2年連続の本塁打王を獲得。守備も安定して活躍。

土肥義弘
来季は新天地での活躍が期待される技巧派左腕。

広島東洋カープ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/選球	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
高橋 建	G	先発			-			-	スラ2 カ1 フォ1 スク1 シュ1
ルイス	S	先発	17	12	17	15	11	72	カット1 スラーブ3 チェ1
東出 輝裕	S	二	11	18	18	15	14	76	二B 遊D
栗原 健太	S	一	15	16	13	12	12	68	一D 三D 左E 中E 右E
天谷 宗一郎	S	左	12	14	18	12	13	69	左C 中C 右C
ルイス	B	先発	17	12	17	15	11	72	カット1 スラーブ3 チェ1
大竹 寛	B	先発	16	10	13	15	11	65	Hスラ2 ドロ1 フォ1 シュ1
前田 健太	B	先発	15	11	12	12	13	63	スラ1 Sカ2 チェ2
永川 勝浩	B	抑え	17	16	11	12	11	67	スラ1 Sカ1 フォ4
高橋 建	B	先発	14	11	15	15	14	69	スラ2 カ1 フォ1 スク1 シュ1
横山 竜士	B	中継ぎ	14	14	13	12	14	67	スラ1 カ4 フォ3 シュ1
石原 慶幸	B	捕	12	14	13	16	13	68	捕C
東出 輝裕	B	二	11	18	18	15	14	76	二B 遊D
小窪 哲也	B	遊	11	15	13	12	11	62	二D 三D 遊E
シーボル	B	三	14	13	12	16	12	67	一D 三C
赤松 真人	B	中	13	15	19	16	14	77	左D 中C 右D
アレックス	B	右	13	15	13	17	15	73	左C 中B 右B
天谷 宗一郎	B	左	12	14	18	12	13	69	左C 中C 右C
嶋 重宣	B	左	13	14	12	13	11	63	一D 左D 中D 右D

高橋建
オールスター出場など、記憶に残る活躍を見せた。

赤松真人
俊足をいかした走塁と守備が広島の地で開花。

永川勝浩
昨季の挫折が成長を促し、一流の抑えに覚醒した。

東京ヤクルトスワローズ

選手名	カテゴリー	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/選球	守備力	合計	球種ゲージ/適正ポジション
石川 雅規	G	先発							カット1 カ1 スク3 オリ1
林 昌勇	S	抑え	17	11	17	12	13	70	Hスラ2 チェ1 シン2
押本 健彦	S	中継ぎ	14	2	15	13	11	65	スラ1 Sカ3 フォ1
宮本 慎也	S	遊	12	17	13	14	19	75	二B 三B 遊A
田中 浩康	S	二	12	16	15	13	15	71	二B D 遊C
林 昌勇	B	抑え	17	11	17	12	13	70	Hスラ2 チェ1 シン2
佐藤 賢	B	中継ぎ	12	15	14	11	11	63	スラ1 スク1 シュ1
川島 亮	B	先発	15	11	16	13	12	67	スラ2 カ1 フォ2
石川 雅規	B	先発	13	14	17	15	14	73	カット1 カ1 スク3 オリ1
鎌田 祐哉	B	中継ぎ	14	12	14	13	13	66	スラ3 カ1 SFF1 シュ1
館山 昌平	B	先発	16	10	16	14	14	70	スラ1 カ1 フォ1 シン1 シュ1
五十嵐 亮太	B	中継ぎ	16	10	14	12	14	66	カット1 カ1 フォ2
押本 健彦	B	中継ぎ	14	12	15	13	11	65	スラ1 Sカ3 フォ1
川島 慶三	B	三	11	13	17	12	13	66	二D 三C 遊D 左D 右D
宮本 慎也	B	遊	12	17	13	14	19	75	二B 三B 遊A
田中 浩康	B	二	12	16	15	13	15	71	二B 三D 遊C
畠山 和洋	B	一	14	15	10	13	11	63	一D 三E 左E
ガイエル	B	右	15	13	13	17	10	68	左E 中E 右E
福地 寿樹	B	左	11	16	19	10	14	70	左C 中C 右C

石川雅規
自身最高の防御率で12勝。名実ともにエースに成長。

ガイエル
“魔将”の名で親しまれる選球眼のいい長距離打者。

林昌勇
剛速球でなみいる打者を料理。30セーブをマークした。

次号でも新要素やカードを続々公開予定！

表補足 変化球 カーブ→カ スローカーブ→Sカ ドロップ→ドロ スライダー→スラ 高速スライダー→Hスラ カットファスト→カット フォーク→フォ チェンジアップ→チェ サークルチェンジ→Sチェ Vスライダー→Vスラ SFF→SFF パーム→パ シンカー→シン Hシンカー→Hシン スクリュー→スク シュート→シュ Hシュート→Hシュ オリジナル→オリ

©SEGA

戦え諸君！脳細胞の限界を超えて！

全国で早押し旋風を吹き荒れさせた話題作の続編が、ついに登場したって話ですよ！　またもやクイズ業界に大波乱が起こる!?

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer2
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日　：2008年12月稼働予定
■使用基板：RINDBERGH RED

Text：田渕健康

今度は四人対戦だ！ 挑め早押しバトルロイヤル！

　タイマンでのガチバチューで、ひっじょ～に緊張感のあるクイズ勝負を実現した『An×An』に大革命発生！　なんと今回は四人同時対戦での早押しバトル！　サシでの勝負のほかにも、多人数ならではの駆け引きも発生し、さらに奥深いクイズ勝負が楽しめるようになったのだ！
　もちろん、出題形式も四人同時バトルを踏まえてリニューアル。前作の最大のウリであった「早押し」のエッセンスを活かしつつ、さらに白熱のバトルが満喫できるのだッ！

基本的に初代『An×An』の出題形式が踏襲されているが「4人同時プレイ」を熱くする仕掛けがたくさん仕込まれているのだ！　これまでとは違った早押し戦術が必要！

早押しボーナスなども前作と違った要素が盛り込まれている。上位入賞するためにはより精度の高い解答が必要となってくるって話ですよおやっさん！（だれ？）

筐体もよりハナヤカ～ン☆

せっかくだから新しくなった筐体まわりも紹介しておこう。前作の清涼色を基調としたカラーリングから、今回はより派手なピンク×パープルのカラーリング。遠くから見てもすぐわかるZE！

キャラカスタマイズも バリエーション豊かに！

　得意な問題傾向に応じて入手できた「キャラクターコスチューム」、並びにさまざまな条件を満たすことで獲得できた「称号」は今作でも健在！　というかこれでもかと言わんばかりにみっちり増えた！　より個性的なキャラカスタマイズができるようになったので、自分だけのキャラをこさえて全国のユーザーに見せつけていくのだ！　気になるカードデータの引き継ぎの詳細は、次号以降にバリっと掲載するけえ、楽しみにしといてつかあさい。

さらに細かくセッティングできるようになったキャラカスタマイズ。たっぷり悩める！

カードも一新！ 新たなクイズ修行の旅へ！

　プレイヤーが気になるのが『1』から『2』への引継ぎ要素。今回は、その一部をご紹介！　得意ジャンルなどはGP200以上、GP1000以上に応じてタイトルがもらえる。もちろんランクやクイズ力に応じて与えられるタイトルもあるぞ！　一番下の条件の5段以上なら今からプレイすれば余裕で到達できるぞ！　『2』のために『1』をどんどんプレイしよう！

【An×AnからAn×An2への引き継ぎ要素】
プレイヤーの引き継ぎ時のランクやクイズ力によって特別のタイトルを獲得できます。
- ３億5000万パワー以上
- 5000万パワー以上
- 500万パワー以上
- 50万パワー以上
- ８段以上
- ５段以上

ICカードもリニューアルして気分一新。ちょっとクイズ番組っぽい？

「DX＋」も絶賛稼働中！

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX＋
©SEGA

[illegible]

[illegible]

有名漫画が次々登場！

[illegible]

「龍が如く」の解答台も！

[illegible]

魔法使いが奇跡を起こす!?

大澤プロが3連勝するまでと続き、7回目に突入した『MJ4』公開取材の模様に加え、今月はついに新バージョンの情報も公開だ!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text：カイゼルちくわ　監修：日本プロ麻雀協会　©SEGA

少女マンガ的新展開（違）

3連勝すればご褒美ゴスロリ服（とても高価）をもらえる！　と、ファンの皆さんやセガ社員（刺客？）を交えての店内対戦を繰り広げてきた当イベント。今回は出だしから、当イベント初の一戦目トップ獲得に続き、二戦目ではオーラスで絶妙な手替え後のリーチ一発をトップに見舞って逆転勝利と、初の2連勝を達成！　ギャラリーも騒然とする中、運命の3戦目の幕が上がった!!

こちらは二戦目の劇的な逆転勝利の模様。こっそり怪しげな魔法の念を送っていました。

着ぐるみオシャレ魔女　大澤ふみなプロ
毎月着ぐるみをステキに着こなす、愛＆多肉質果実的なオシャレ魔女ならぬ麻女。今月は着ぐるみというよりは、かわいいコスプレ衣装での登場でしたが、収録前は山崎氏のカボチャと衣装交換の案もありました（危険）。

3戦目にはセガ広報の山崎氏（右）と、渋谷ギーゴ4Fの店員・はるな嬢（左）が参戦！　自前の衣装とともに、初の大澤プロの味方が参戦した！

3戦目も魔法でと思いきや、東二局で親の山崎氏に振り込み、一本場にカンで山崎氏の得点増加、トドメに二本場でプロに和了（ホーラ）と、はるな嬢が見事な女の裏切りっぷりを披露！　オーラスのプロの逆転の跳満は、きっちり一般参加者が潰し終了（涙）。

次回第八回も渋谷ギーゴにて!

今回は惜しくも3連勝とはなりませんでしたが、この波が続けばそろそろ3連勝達成も……!?　というワケで、その歴史的瞬間を目撃するためにも、次回第八回の公開取材にもぜひ応援＆店内対戦参加に皆さまご来訪ください！　あ、でも歴史的瞬間が見られなくても生温かく許してくださいね。
ちなみに次回の大澤プロの衣装は、現段階ではまだ秘密。こちらもぜひお楽しみに！

日時：11月8日（土）　17:00～
会場：渋谷ギーゴ2F　MJコーナー

ついに新バージョン登場!
その名もVer.B!!

好評稼働中の『MJ4』が、ついに待望のバージョンアップを実施！　こちらの新バージョン『Ver.B』では、『MJ3』で好評を博したあの「雀荘モード」が復活！　雀荘モード独自のリーグやWも存在するので、こちらでも腕を磨こう。
さらに対局時に表示される手に着けるハンドアイテムも復活！　さらに『MJ.NET』で作ったチームのメンバー同士で対戦ができる「チーム内戦」モードの追加、宝箱の中から現れる「チャレンジ」の巻物（詳細は右にて）の登場など、対局の幅がより広がる要素が追加されるぞ。

各地の店舗ごとに独自のルールを持つ雀荘を巡り、GOLDを勝ち獲っていく雀荘モード。三麻（サンマ）など特色のある各店のルールをすべて制するのだ！

課題
四人打ちで、8試合以内に、1位を3回取れ！

さらにうれしい新要素!

「チャレンジ」の巻物の課題をクリアすれば、チャレンジ限定入手のアイテムが!?　課題が加わることで、遊び方の幅も大きく広がるはず！

- ハンドアイテム装着機能の追加
- 「チーム内戦」モードの追加
- チャレンジの追加

オシャレ魔女メモ　どうも。「雀荘モード」復活に今からドキワクしつつも、セガの刺客と女性は怖いなぁと秋の日に思う「MJ」取材担当者です。公開取材がはるな嬢に続くコスプレイヤーのお祭りになるとうれしいなぁ、なんてかなわぬ願望はさておき、公開取材も次回で第八回と、年越し＆1年間連続開催が見えてきた気がします。ひそかに長寿企画となったこのイベント、ぜひ皆さんもご参加ください！

アルカディ屋

ebten（エビテン）ゲーム系グッズ通販専門店OPEN!

悠久カスタムバインダー予約受付中!

※画像はイメージです。

バインダー本体からリフィルポケット、トップローダーまで、すべて悠久のカードサイズに合わせて作られたカスタマイズバインダーは、収納してみれば分かるフィット感を実現。次バージョン「2nd エクスパンション」までをデフォルトで収納できる仕様。プロモーションカードは、本誌好評連載中の小説版アレキサンダー（画：タケシマサトシ）。このカードだけのオリジナルシナリオをプレイ可能だ。

【セット内容】
バインダー本体／リフィル40枚／カードリスト／ストレイジBOX1箱／トップローダー6枚／プロモーションカード／バージョン仕切り扉
※11月7日までに予約していただいた方には、トップローダーに印刷される勢力ロゴを、単一勢力に変更することが可能です。

悠久の車輪 公式キャリーバインダー	
商品コード	081030
販売価格	5,985円[税込]

三国志大戦3 新バージョン 蒼天の龍脈 を遊び倒せ!

※画像はイメージです。

11月7日発売の『三国志大戦3 蒼天の龍脈』カードリストムック「三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書 決起之心得」と、「三国志大戦3 オフィシャルカードバインダー追加リフィルセットDXパック」が絶讃発売中！　追加リフィル・インデックス・リフィル穴埋めカード・扉絵、カードデータリスト、三国志大戦3 オフィシャルラージデッキケース、魔夜峰央先生による限定エクストラカード「劉禅」に加え、復活！象×3Tシャツと名刺ケースがセットで（8,925円）になっている。なお、通常版（4,725円）も用意されているぞ。

三国志大戦3 オフィシャルカードバインダー追加リフィルセット	
商品コード	081031
販売価格	DXパック 8,925円[税込]
	通常版 4,725円[税込]

三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書 決起之心得	
商品コード	081033
販売価格	1,300円[税込]

ebtenセレクトアイテム 骨伝導ヘッドホン

製品概要

タイプ：骨伝導ステレオヘッドホン（防水仕様）
適性入力：30mW
最大入力：100mW
インピーダンス：8Ω
音圧感度：88db/mW（db1.0dyne）
基準周波数：50～12,000Hz
コードの長さ：120cm
プラグ：ステレオΦ3.5
重量：35g
新環境素材使用

"耳をふさがず装着できる"骨伝導ヘッドホンに高音質・超軽量・防水仕様タイプ登場！　丸洗いもできる強力な防水仕様を実現し、新型の骨伝導振動子が、高音から低音までの幅広い音域をカバーする豊かな音質を可能に！　しかも業界最軽量35gの超軽量仕様。カラーも、オレンジ、ブラック、ブルー、ピンク、ライム、ホワイト、ブラウン、パープルの8色から選べます！

Goldendance 高音質・超軽量・防水骨伝導ヘッドホン AUDIO BONE AQUA	
商品コード	081032
販売価格	9,980円[税込]

このほかにも商品盛りだくさん!

PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

携帯電話からアクセス

お支払い方法

その1 クレジットカード[手数料なし]

その2 代金引き換え払い[手数料アリ]

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ
Arcadia Frontiers

A-Fro

三つ巴バトルここに決着!!

今月のツインテ搾り!

テールニつでご利益二倍

ツインテール神宮

アフロズ三名が担当コーナーで競う毎年恒例三つ巴バトル、今年はちくわ担当のツインテールが覇を唱えましたーッ!!　いただいた応援投稿の方を、当神宮にてご紹介いたします。なお、埼玉県には二尾稲荷神社が実在することも試験に出ます。

[illegible]:125(三つ巴・[illegible])、132-133(大漂布)／カイゼルちくわ:124(三つ巴・ツインテール)、129-131(グレースケール)／げっつ☆先生:125(三つ巴・ヒダ)、126(MYK)、127-128(解放区)

A・Fro回覧板 みんな、聞いてくれないと三十路前の男が本気泣きた!(コラ)担当から作品にAマークが贈られた投稿者の方には、A-Fro特製図書カードをプレゼントしてたりするんです。さらに作品に寄せる担当のコメントにHマークがある方は、HPをお持ちだったりします!　本誌HPにURLを1ヵ月掲載しておりますので、気になったら即チェック!　→http://arcadiamagazine.com

ロマン輝くダンディズム ヒゲ魂

今年の三つ巴、ダントツの不人気といわれていた「ヒゲ」。しかしフタを開けてみれば「ツインテール」と接戦をみせる大健闘！　もはやアフロ史に残る奇跡といっても過言ではあるまい！　美しきヒゲをとくとご覧あれ！

（広島県　オキノさん）

獣耳保護地区

森よ、大地よ、ケモノの神よ！　皆の力添えも及ばず三位に甘んじてしまったこの悲しみはどげんしたらよかですか。

A・Fro回覧板　だれが予想したであろう！　ヒゲのこの大健闘を!!　フッ、獣耳がヒゲに負ける雑誌など、ほかにはあるまいて。というわけで、横でうなだれるケツ師匠など気にもせずにウカレ気分なヒゲ担当のげっつ☆だぜ。まさかの敗北を喫した獣耳担当のケツ師匠には、恒例の罰ゲームを受けてもらうぞ。みんなもナイス罰ゲーム案があったら、アフロまで送りまくっちゃおう！

ちょいと肌寒い今日このごろなどブッ飛ぶ熱さ!

深まる秋はゲームの、いやさゲーセンの季節。そりゃあたかぶる想いもあろうものでさあ。ここ「アフロリバレーションズ」では各種人気コーナーが投稿量により領土を獲得するシビアな世界。そう、あなたのその想いがコーナーの存続を決めるのです！　今月も想いが詰まった濃縮2ページの始まり始まり!

アフロDEモード

さあ!きっとサーキット

テーマに合ったコスチュームにキャラを着替えさせちゃう当コーナー。今回のお題は「サーキット」です。さあ、シグナルはオールグリーン!

雛浮美（ⅡDXシリーズ）
（群馬県　ねこの子侍さん）
☆サーキットといえばレースクイーン。

ジオール（オトメディウス）
☆近ごろはレース感覚でデュエルするそうで

コハク&メカヒスイ（MBACシリーズ）
（千葉県　ヒビクーガ君）
☆ちょっぴり和風なレースクイーン

孫策&大喬（三国志大戦シリーズ）
☆オレが走ってお前が

ローザ&ジャンプー（アヴァロンの鍵）
☆チリパツにキマったローザに対して

いろは（サムスピシリーズ）
☆これがウワサのすんごいハイレグ

ディアマンテ（pMシリーズ）
（新潟県）
☆レースクイーンならぬレースキング。

グフ（戦場の絆）
（千葉県　スーパーバーザム君）
☆赤い色だと三倍速かったり（ヒドイ）、

張飛&寿術（三国志大戦シリーズ）

集え勇気ある者よ 悠車ギルド

いよいよ本格始動となる『悠久の車輪』応援コーナー。随時投稿をお待ちしております。今後の展開はみんな次第だっ!

ま、ありがとうございました。

M2&

がぴったりの仕上がり!

☆各国を
そろそろ目当てのカー

グラスマニア'08 開催のお知らせ

こんにちは、グラスアイドルの田辺みさこです。眼鏡の祭典「グラスマニア」、とうとう2008年単独での開催が決定しましたよーっ。ギ、ギリギリだっ。カラー、モノクロ共に募集いたします。果たして次のグラスユニバースはだれの手に!!　楽しみですっ!

A-Fro回覧板　レースクイーンのみになるのでは!?　と懸念された今月の「モード」も無事『チェッカーフラグ』!　さて、次のお題は新年の干支にちなんで「ウシ」。各自思い思いの牛ファッションに身を包むといいだろう。イラストの背景は白のまま、裏面にキャラやゲーム名を書いておいて下さい。あ、牛柄薄布一枚のいろはは……いや、どう転がってもとんでもない予感が。

それいけお助け軍団！

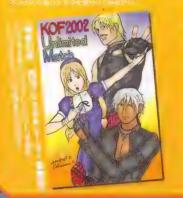
戦極X援軍

まだまだ続く援軍人気。みんなで応援しまっしょい！

KOFっ子 TORNADO

新作の稼動を待ちこがれた揺れる想いは当コーナーまで！

アトリエゴシック

ゴスゴス帝国

最近勢いが衰え気味？ いやいやまだまだいきますのことよっ！

マジアカ

美術倶楽部

『QMA』が持ち運べるようになったこの近未来感！ 未来倶楽部の始まりだーぜ。

（群馬県 岡田逸花さん）
☆元気っ娘は割りにも元気を振りまくものなのだ。

宇宙刑事ギジン

さあて擬人化していきまっせ！ そんな今月はプチポップン祭りの様相をていしていたのだった。トウッ！

ようこそアート

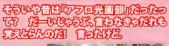
アフロ写真館

そういや昔は「アフロ光画部」だったって？ だーいじゃうぶ、言わなきゃだれも覚えとらんのだ！ 書いたけど。

登山したその山の名は

（北海道 冬峰書）
☆北の大地にそびえる、ある名を冠したひとつの山。その名も「春香山（はるかやま）」！ ななな、何だってーッ!? ズバーム!!（心の衝撃S.E）実は当初違う山へ登山する予定も、その名を思い出し直前に変更したのだとか。その心意気にアフロズ一同と全米も感動！ ビバ！

A・Fro回覧板 キミとボクとの冬の約束。それは「グラスマニア'08」の単独開催。というわけで、前ページでもお知らせしたように「07」の開催が2008年になだれ込むという歯切れの悪さを猛省すべく、本年度の眼鏡の祭典が開催されます！ イチオシの眼鏡キャラを送ってつかあさい。前回同様に眼鏡の似合うゲームキャラ、「グラスユニバース'08」も選出しちゃうゾっと。

アフログレースケール。

モノクロ投稿＆文章投稿をご紹介する、A-Froのモノクロ通常営業空間、それが当「グレスケ」。今月も一色ながら多彩と、なんかうまいこと言った感を漂わせつつ始まりまーす。

(愛知県　たいぷR君)

(千葉県　会田惣君)
☆秋の山すそ、姫見るは風物百景。修羅をも、風流に誘う季節です。

今もこの胸に！愛ゲーの思い出

格ゲーネタを何回か投稿していますが、以前はコマンド、連続技を何回練習しても、そのたびにアルカディアを読み返してもできなくて、ほぼガチャプレイでした。

ところが数年前、とある格ゲーがゲーセンに入荷され、「とりあえず主人公から」と思っていつものように練習プレイをしていたら、ある日そのキャラが少しだけですが、私が入力した通りの動きで敵に攻撃してくれました。とてもうれしかったです。

それからそのゲームにのめりこみ、初めてのワンコインクリア、乱入されても勝てたりなど、さまざまな体験ができました。続編にも当然ハマり、使えるキャラも増え、思い切ってこっちから乱入を……！　と思い始めたそのタイミングで、そのゲームはゲーセンから姿を消しました。

現在ゲーセンでプレイするゲームは『QMA』と『BEMANI』系がメインで、格ゲーはたまにやる程度。またガチャ気味初心者に逆戻りしてしまっていますが、自分なりに『アルカナ』や『ギルティ』で楽しんでいます。

しかし、たくさんの思い出をくれたあのゲームが、今でも格ゲーの中では一番好きです。

だから言わせてください。

『ランブルフィッシュ3』、いっつまでも待ってますから!!

(東京都　百地羊作さん)

Ⓗ 愛、がっつり伝わってまいりました！　思い出のゲームとの出会いは不意なもの。今、周りにあるゲームの中にも隠れているかも……。やらず嫌いはやはりもったいないですな！

これぞトリビア突発小ネタ集

『QMA』のロボットアニメ検定で、自分が疑問に思ったことを一つ言わせていただきたい。

ロボットアニメ検定だというのになぜハ●トリくんに出たロボットやミ●キーモモに出て来たロボットの名前を出題するのだろか!?

そもそもコレらはロボットアニメじゃないでしょ(笑)。

(神奈川県　ヤサーサ君)

☆疑問視しつつもヤサーサ氏はSを取っているとのこと。大丈夫、疑念あってもS取れば勝ちよ！(超逃)

どうでもよすぎる、『ポップン』小ネタ集!!

●ジャックとンビリ(『マジカル4』の2番目)は顔の模様がおそろい。

●ネット対戦でオジャマをオジャミックスのみにすると、背景変化のみ起こるのは前作の通り。が、今作ではその曲中は、効果が永続するっぽいです。

●タワシーポップの「修理の加藤さん」はMr.KKというウワサが。

●説明しよう!!　「ごーほごほ」とは、「水が気管に入った！」という意味だ!!

(群馬県　SAM@君)

☆思わずKKのところで納得しかけた自分は、負け組でしょうか……。

三つ巴番外地

今回もまた、モノクロでも三つ巴バトルへの投稿を多数いただき感謝の極み！　そして今年も、ひそかにご神体を決定!?

(長野県　まつき!さん)

(岩手県　きりふ風丸さん)
☆ドリルは当然、強まるオプション。この業界でもそれは同じのようで。

(新潟県　左十さん)
☆ひそかに黒いツインテっ娘。可愛いだけじゃないんだぜ？

(大阪府　華南さん)
☆『QMA』のツインテ代表！問答無用で癒されRUUU。

(福岡県　皐月トミイさん)
☆関羽一家が全員でヒゲマネ！って、銀さんや周倉さんまでッ!?

(静岡県　鏡花水月楼　桜井ハズキさん)
☆某エスケープ曲のウサギ擬人化!?ウサ耳は男にも似合うっぽい……。

(広島県　温井川天祐さん)
☆ヒゲ軍の中核となった三国志勢。連環の人がノリノリなのが問題か。

(愛知県　御影道行君)
☆ご神体候補でしたが、惜しくも。

(福岡県　武術師某さん)
☆今年の三つ巴を極めし者は州光！同ネタ無しの、まさに唯一神体でした(汗)。

A・Fro回覧板 どうも、前回の三つ巴創ゲーム名刺を順調に配り歩き中のちくわです。今回は久しぶりに三つ巴の花道を歩かせていただきまして、ツインテに投稿してくださった皆さま、ならびに三つ巴バトルに参加してくださった方全員、さらにこんな突発企画を笑って許してくださる全読者の皆さまへと、心より御礼申し上げます！　あ、田渕師匠への創ゲーム案は募集中ですヨ！(晴れやかに)

とうとう100号

10×10=100GO!連載企画

A-Fro年表・濃厚果汁還元 乱世編

前回から引き続き、A-Froの歴史をたどる年表の第二弾をお届け！　今回はNo.34から66までの、カオスに満ち溢れた乱世の時代を振り返ってみれィ!!

号	内容
No.34（2003年3月号）	・STO氏、2度目の「アフロ1人のビッグショー」 ・「ガーデンローズ」にSTS！氏の「自分の携帯はラモンを裸閂と変換する」という投稿が掲載され、以降STS！氏の描くラモンは裸閂として定着 ・中身の投稿ばりの力作が多く、放置できねぇとの決断から面白封筒選手権開催。
No.35（2003年4月号）	・なす氏とSTS！氏の合作第二弾掲載
No.36（2003年5月号）	・第二回「忍者村」開村 ・「プリセル大作戦」でハヤコ特集開催、ハヤコブーム到来
No.37（2003年6月号）	・「ドキッ!チャイルドだらけの子供の日スペシャル」、「マーシャル封筒チャンピオンヌ」開催 ・「式神タブロイド」、アフログレースケールに進出
No.38（2003年7月号）	・あのコーナーは今……と題し「A-Froロリティカ同盟」、「魁!アレンジ道場」プチ復活
No.39（2003年8月号）	・「SG闘劇」開催となるも、全員予選落ち ・企画バトルがクイズゲーム特集、麻雀ゲーム特集、パズルゲーム特集に決定
No.40（2003年9月号）	・前号でのSG闘劇全員予選落ちを受けて「SG裏闘劇」開催、アキンドT☆氏優勝
No.41（2003年10月号）	・企画バトル、ちくわ担当のパズルゲームの勝利
No.42（2003年11月号）	・「第一次プリセル大作戦α」、「オモシロ封筒特集2003年初秋」開催 ・「ガーデンローズ」覇兄様特集
No.43（2003年12月号）	・「アフロACラボラトリー」スタート
No.44（2004年1月号）	・GG鶍「イカス・いいっすか」禁止令特集開催
No.45（2004年2月号）	・パニッシャーネタ特化の「振り返れば奴がKill」コーナースタート
No.46（2004年3月号）	・「バレンタインデー特集～蒼穹婆蓮隊～」、「アフロ特命混成防衛軍」開催
No.47（2004年4月号）	・特別企画「快音大陸ギタドラ」開催
No.48（2004年5月号）	・現在の「キョーダイ部」の原型ともいえる「シス/ブラ狂想曲」コーナースタート
No.49（2004年6月号）	・アフロCMYKが特別企画・アフロ記念日魂CMYKに
No.50（2004年7月号）	・50号記念式典開催。魔法特集、SG闘劇2004、アフロデミー賞授与式などてんこもりの内容に。
No.51（2004年8月号）	・6月号で方向転換してから初の「ガーデンローズ」

号	内容
No.52（2004年9月号）	・「ゲルエロス村」新村長選挙開始へ向け投稿が集まる。その際に惨劇を回避するために、初のT☆K☆B☆禁止令発動 ・「SG闘劇2004」の優勝者が劇団もんてかろる氏に決定
No.53（2004年10月号）	・「忍者村二〇〇四～忍ぶれど夏の陣～」開催 ・企画バトルは死者の秋、食欲の秋、スポーツの秋に決定
No.54（2004年11月号）	・「魁!アレンジ道場」、「V・H・A」コーナー復活 ・9人の猛者が名乗りを上げた、「ゲルエロス村」2004年村長選挙戦開催 ・げゑせん歳時記SP「僕の私のタイトーゲーム特集」開催
No.55（2004年12月号）	・企画バトルは福田担当の死者の秋勝利
No.56（2005年1月号）	・「ゲルエロス村」新村長が墨桐マユイ氏に決定 ・「ピチっ子土俵祭」コーナー復活
No.57（2005年2月号）	・「II DX RED FLYERS！」、ネオジオファンページ(仮)「ドラムショットファンタジー」開催
No.58（2005年3月号）	・げゑせん歳時記ゲームメーカー第二弾「思ひ出メガミックス　セガゲーム特集！」開催
No.59（2005年4月号）	・「アフロ桜花祭」と題し増ページ ・「咲かせましょコイゴコロ!」にて、A-Fro初のゲーセン恋愛相談に多くのアドバイスが殺到。現在「A-Fro BBS」に受け継がれている、読者同士の相談＆レスコーナーの原型が完成
No.60（2005年5月号）	・バラエティ A-FroCMYKスペシャル「飛び出せ暴れん坊!大格闘峠」開催
No.61（2005年6月号）	・「忍者村2005格付けの乱」開催 ・先々月の設定資料で旋光の輪舞の翠藍（ツィーラン）が男性だったことが発覚し反響があった事を受け、特別企画が設けられる
No.62（2005年7月号）	・「SG闘劇'05」開催。ちなみに'04も'05も第三回となっているが、'04はNo.22のSG選手権を第一回と数えている。正確には'04が第二回だった
No.63（2005年8月号）	・三つ巴企画が双子、メガネ、ビームに決定
No.64（2005年9月号）	・「SG闘劇」優勝者が現アフロズ・げぇっつ☆先生に決定 ・バカパン氏の「GOGOミランダ先生!」スタート
No.65（2005年10月号）	・三つ巴企画は田渕担当の双子が勝利し、最下位だったちくわは罰ゲームで伝説の翠藍ポーズを披露(ちなみにこのアイデアを考えたのはよしみ氏)。選択肢無しのそのキモさに最大級の反響が。
No.66（2005年11月号）	・「眼劇'05」開催、NAGA氏(朱雀)以外のメガネ四天王がふじたに真砂氏(玄武)、蜂子氏(青龍)、くらげ氏(白虎)に決定 ・『アイマス』ムックに掲載する予定だった投稿コーナー「あいどる野麦峠」、アフロで復活

時々復活 A-Fro BBS

投稿者同士のレス交流場である当方、プチ復活の巻。今回はアフロズへのレスも!!

10月号P131のはねねこ氏の投稿に対するコメント、「それぞれが自分に合ったペースと接し方で遊んでいける。それが何よりだと思うのです。」にちょっと感動。僕も自分なりの接し方で遊んでいきます！

　しかし『MMターボ』はいつから感動コーナーになったんですか（笑）

（東京都　外れブロー君）

☆アフロズ唯一の良心、げっつ☆先生のコメントですな　当方の文章投稿作品には担当のコメントも含め、反響やご感想をいただいており、担当一同喜び舞い踊っております。

10月号P133に載っている、N・Hさんの作品。4コマ目ですでにひらめいていると思ったのは俺だけじゃないハズ。

（兵庫県　あべし君）

☆容赦無く同ネタ投稿は無しですと言いつつも、言われてみれば納得してしまうこの説得力に脱帽。

（東京都　有葉貴重君）

☆お、落ち着いて。「×」は無しだ!!

（東京都　よしみ君）

☆ING氏のフォレットネタへのレスです。投稿者同士のネタエコーも当方の魅力。

（東京都　上原キノ君）

Ⓗこれにて閑コンプということで!って、ちくわ独断開催と見抜かれッ!?

（青森県　陸さん）

☆投稿者同士のファンコールも大歓迎!
あ、壱ノ妙嬢はTKBないから全（以下暗殺）

A・Fro回覧板　ツィーランに関する記憶を抹消する暗示をバラまきたいと思いつつ、再度ちくわです（血涙）。さて、今月も100号企画の一環・年表と辞典の連載企画をお届けしておりますが、その分通常投稿の掲載スペースが……とご心配中のアナタ、ノープロブレム!　過去の投稿はすべてストックしてありますゆえ、企画終了後のA-Froで不意に掲載される可能性もアリアリですぞ。

憎きあのボスはモデルも強ッ!?

8月31日、俺はその日に放送されたNHKスペシャルを興味深く観ていた。その内容は東京湾深海にすむ謎の深海魚、「ミツクリザメ」の生態を追うものでした。

ミツクリザメは『Gダライアス』のゾーンκのボス、エターナルトライアングルのモチーフになった魚であり、今まで見たことがない魚なので、ゲーマー的に本物はどんな姿をしてるのか気になったのです。

映像ではダイバーの腕に噛み付くシーンがあったが、その姿はまさにゲーム中のエターナルトライアングルそのもの。TVとはいえ貴重な映像が見られました。

ほかにもタカアシガニ（ヒステリッククエンプレス）、ギンザメ（ディメンジョンダイバー）、アンコウ（プリックリーアングラー）など、『ダライアス』シリーズのボスキャラの元になった魚介類が登場し、いちダライアスファンの俺には、ウッハリな内容の番組でした。

（新潟県　たんぜめ君）

☆リアルだとはよく聞きますが、実物にそこまで近いとは……。よりゲームを深く楽しめる知識を得られたようで、何よりです！

ゲームと非ゲームが交差する、こういう意外な日常もまた、ゲーマーならではの楽しみですね〜。ふとした日常の投稿、お待ちしとります。

とうとう100号

10×10=100GO! 連載企画 アフロ辞林 カッ行の巻

専門用語渦巻くA-Froが丸分かり、そんな辞典の1ページ。今回はか行です！

●ガーデンローズ【がーでんろーず】
Vol.2から「大瀑布」で続く由緒正しき耽美系コーナー。男の色香を追及するも、覇兄（ハニー）様など、突発的に変わり種の薔薇も咲く。

●カイゼルちくわ【かいぜるちくわ】
No.026で参入した、元文章投稿者のアフロズ三等兵。各種イベントで投稿者の皆さんに挨拶回りをする生物。罰ゲームの翠藍ポーズでも有名。

●企画バトル（三つ巴バトル）【きかくばとる（みつどもえばとる）】
アフロズの面々が各員担当テーマを持ち、投稿量で各コーナーのスペースが決まるという、血で血を洗う対決企画。負けると罰ゲームが待っている。

●キャプテン☆リクエスト【きゃぷてん☆りくえすと】
読者の反応が多かった投稿者をピックアップして紹介するコーナー。過去に8名が紹介されている。

●GLASSMANIA【ぐらすまにあ】
「グレスケ」が誇る、眼鏡スキーのための知的な眼鏡コーナー。祭典「眼劇」、専属モデル（メガネユニバース）、四天王（朱雀＝NAGA君、青龍＝蜂子さん、白虎＝関ぷちさん（元・くらげさん）、玄武＝ふじたに真砂さん）も存在する。

●Quoカード（図書カード）【くおかーど（としょかーど）】
「A」マークが付くとアフロズから贈られる、A-Froオリジナルの投稿者イラストカード。新カード配布開始号では、掲載者全員に贈られる。当初はQuoカードだったが今は図書カードに変更。

●激！アレンジ道場!!【げき！　あれんじどうじょう!!】
No.09でスタートした、アーケードキャラをアレンジして着飾るコーナー。「アフロDEモード」、「宇宙刑事ギジン」、「ゴスゴス帝国」などの源流。

●げっつ☆先生【げっつ☆せんせい】
アフロズの一員としてNo.085から参戦した、元イラスト投稿常連にして田辺みさこ第一人者。文章投稿にてSG闘劇で優勝するほどの弾けた文才を持つ。そのためサクテルを欠いたアフロズに目を付けられ捕縛された。

●ゲルエロス村【げるえろすむら】
倫理規定ギリの投稿が集う、アフロのエロス担当枠。ただしT☆K☆B☆などの特定部位描写には厳しい。

●Go！　Shock【ごー　しょっく】
誤植の意。A-Froにはつきもの。最近は誤植以前に、キャラ名の勘違いなどであることもしばしば。

●コメント（キャプション）【こめんと（きゃぷしょん）】
正式名称はキャプション。作品に寄せられる担当者のコメントにして、投稿者と担当者をつなぐオアシス＆カオス。コメントの傾向は時期や担当者によって異なり、最近はローマ字語尾、カッコ表記、「グムー」などが多め。

新内閣には改革よりも経済不安払拭を求めつつ、『三国志大戦3』の新カード排出率向上にも努めていただきたい今日このごろ。そんな政治批判自作自演で頭良くなったせヘイと錯覚しつつ、今月もアンケートハガキのネタをご紹介。

ゼニーはたまるけど、リアルゼニーはなかなかたまりませんよね！
（徳島県　ARS 2君）
☆そうですね！
[illegible]

今月号の発売前、ゲーセンに居るらしいダチからメール。「攻略情報をメールで送るんだ！」わしゃあニュース速報か！
（岐阜県　ネメ男君）
☆[illegible]

「突如サンキエメだったり田炎だったりで（中略）別冊誌の付録か!?　と思ったあなた」アルカディア以外の何物でもないと思うけど……。
（大阪府　作左君）
☆[illegible]

『MJ4』の天鳳プロはどこに向かおうとしていますか？
アリです。
（新潟県　ぱつぉさけでよ君）
☆[illegible]

ゲーム小せいのお母ちゃんの技バリエーションがどんどん増えていくのでとても面白いです。
見事なアッパーですね!!（笑）
（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）
☆[illegible]

尻相撲（10月号「大瀑布」参照）は、セリフが付いているのでキラの勝ち。
（奈良県　サトウ君）
☆[illegible]

↑（兵庫県　ポプたまEXさん）

↑（熊本県　聖さん）

↑（長野県　[illegible]さん）

↑（東京都　QQQ君）

↑（長野県　美億ゆうあさん）

↑（東京都　「10周年と1年」良月君）

↑（東京都　ムカイユー君）
☆何か分からんがすごい!!

↑（神奈川県　Ken君）

↑（香川県　群青さん）
☆ハヤテも居れば天下無双

↑（大阪府　ポ君）

A・Fro回覧板　さてさて、今回締め切り分の投稿を掲載させていただく号は12月末発売。ということは、そう！　誌面上ではハッピーニューイヤーを高らかに叫び、新年投稿をば大々的にご紹介したいところなのです。晴れ着にたこ揚げ、書初めなどなど、謹賀新年はネタの宝庫！　「眼劇」の募集もあって筆が迷うところですが、ネタがビビッと来たらあなたの投稿で新年を彩ってください！

アルカディア大瀑布

[illegible]とか書いたらなんだかスペクタクルな気もしますが、要は季節が変遷しているという事実を君たちに伝えたかったアルカディア大瀑布。今月も奇作快作がそろっているのさ！

（高知県　[illegible]）

猛・発・表！

SG闘劇'08 判決結果

アフロ100号記念付録にて開催された今年のSG闘劇。氷河期の再来をもくろむかのようなお寒い作品が集まった中、最も皆さまの記憶に残ってしまったのはどうやら宮城県・銀漢君の作品だったらしいぞ！　ドラマ性偏重だった近年の流れとは違い、ストレートかつシンプルなメッセージ性を全面に押し出したことにより訴求力が……とか真面目に分析する自分がイヤになるので、このくらいで勘弁してくださいシクシク。

堂々の一位はッ！ 気鋭の極寒・銀漢君！

反るバットがいい。

（宮城県　銀漢君）
☆ド真ん中の剛速球を決めさらした一発ネタが見事栄冠（?）に輝いた！　編集部内でも担当編集ブニョ野口、カイゼルちくわなどから高い評価を得ていた。一位の記念品を送りつけるので待ってるがよい！

2位

サムスピ
タムけん

（熊本県　オドマシラン君）
☆力押しの捨て身ネタが二位に！　予想を覆す票の伸びを見せ、「まさか」が現実になっチャ～。

3位

（福岡県　あまどれあさ君）
☆ある意味、SG闘劇の本質を表現しているとりとめのなさがたまらん。三位ご愁傷様！

A-Fro漫画道場

とにもかくにも、アーケードゲームはネタの宝庫。それを実証してくれるのか以下の作品たちであるわけで！　今月もすさまじい投稿がそろっておりますです、はい。

（大阪府　妹尾東君）
☆次回は空の遊覧デート、【ドップ】vs【セイバーフィッシュ】でお送りします。

（静岡県　桜井ハズキ（土下座）さん）
☆ここは一つ、見なかったことにしましょうYO。

（大阪府　作左君）
☆あ、あんまりだぁぁぁぁッ！
あれ？　これ獣耳に一票いれていいの？

（東京都　QQQ君）
☆何その同好会!?　超入りたし！
核の炎に包まれ済みな方々はともかく。

（千葉県　マッツグボマー君）
☆コンビネタ第壱弾。やべっ！
わっちも興奮して原稿が手に付かねえ！

（岩手県　せつそん君）
☆コンビネタ第弐弾。マニアたちの架け橋になった彼女に幸あらんことを。

ニュバジ稼働記念　三国志大変3

（三重県　猿天化G君）
☆きっと奥さんに鍛えられてるんだぜ！

（新潟県　佐倉信士君）
☆おいおい、次郎長三国志も忘れちゃ……げえ！

A・Fro回覧板　空っ風のごとく吹き抜けた今年のシケギャグ闘劇ですが、4位以下の次点作品とし大阪府・作左君の美し過ぎるオチの「ホボ酢」、熊本県・エレ金哲君の仁義亡き「レイ仁義ストーム」、大阪府・妹尾東君のパワープレイ「さすがはごっくんだ」が続いております。参加者&投票してくれた方、お疲れっした！

自分に正直なのが一番

ゲルエ♡ス村

都の薫りとほのかな艶めき。そんなゲーセン情緒を凝縮したオトナの階段。今日も一足飛びで昇るとよい。

(大阪府　何かあるかな？　Aす香里園君)
Ⓗ 忍法すくみず変わり身の術！
ブルマスキーにはダメージ！

(鹿児島県　ATSUTO君)
☆キャシーさん、最初はレースクィーンがイメージコンセプトだったらしいぞ！

(東京都　有葉貴重君)
☆実は結構衣装が際どいのね。黒に染まるぜ、下乳のために！

(福島県　アラクノフォビ子さん)
☆ユーレイなのに魅惑の脚線美。アリだといえましょう。

(北海道　砂丘の虎君)
☆当たり判定の大きさを競ってどうする君たち！……いや、もっと競りあってください。

(茨城県　mikoko君)
☆新衣装も破壊力抜群だし、これからのA-Froでの活躍に期待できます！

変わる勇気だ！

ブリセル大作戦

男性キャラをキュートまっことを極まりない女性キャラに強制コンバートしてしまふ魅惑の花園。今月も緊急開園ッツ！

(北海道　包帯rmxさん)
☆これは麗しい！　ミステリアスなのが可愛さに深みを与えているというか。

(福岡県　赤松セリさん)
☆ドジっ子軍師みたいで萌ゆるじゃないか！　負けても許す！

(福岡県　氷雨翼さん)
☆山手線の西側辺りに絶対居そうな感じなの！

(静岡県　鴉鎖珠洲さん)
☆ショール着けたのは結構いいアイディーアですな。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い魂で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本枝！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

投稿
よろしくッチ。

(東京都　上原ギノ君) Ⓗ

次々号2月号の締め切りは……11月17日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

猛者通信 ドス龍

DOS35本目 オリジナルグッズでウッポー

楽しみにしていた新作タイトル！ 発売前に試遊台で遊んでみたものの、ガッカリな出来で「出展しない方がよかったんじゃね?」と思いつつも大事な何かを失ってしまった気がする厭世感満載でお届け！

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
故郷仙台からのかまぼこ運送業に励む傍ら、コーヒーの無糖と微糖を間違えて買ってきたコセルには、天牙連拳も辞さない覚悟。

ケソ
長崎県の名産品っつったら「味カレー」でござろうりゅん！ と力説するものの、その叫びはさほど臣民に届いてはいない。

ブニョ
アルカディア編集部員にしてダップセの監視役。マックの壁紙にできるカワイイわんこ&ぬこの写真をお待ちしております。

EPISODE：01

アンタナナリボが制止する日

Pison & Rust

まさ　かつてないほどの株安、為替レートの大変動……ほふむ、これが噂の世界大教皇（たぶん黄金聖闘士）というやつか。

ケソ　えぐっ、うぐっ、そのおかげで田渕家もまっこともって火の車、言わば妖怪マドウクシャであるわけでして。

ブニョ　あれ？　ケソって株とかFXってやってたの？

ケソ　なんばいうとね！　貧しかったゆえ、PC-FXは欲しくても買えなったJO!

ブニョ　……だれもそんな過去のゲーム機の話題はしてないよ。信用取引とかやってたのかって聞いたの。

ケソ　いえ、まったく。

まさ　大恐慌とは関係無く、ケソの台所事情は常に危険水域だということを知っておくといいだろう。

ブニョ　でも、これだけ社会不安が続くと人ごととは思えないよね。たいていのアーケードゲームは、まだまだ1コインで遊べるけどさ。

ケソ　石油高騰でカード系ゲームの1クレジットが上がったりして。

まさ　ン喝！　これまで数々の不吉な予言を的中させてきた「負のナービー」と呼ばれる貴公が、そんなことを口にするでない。

ケソ　しゃ、しゃっせんした！

まさ　しかし、備えあればうれしいな。ここらで我らも新ビジネスを立ち上げて、さんざんぱら私腹を肥やしておく必要があると思うがどうか。

ケソ　ンン～グッアイディ～ア（顎を撫でながらニンマリと）。

ブニョ　新ビジネスねえ……株価の暴落で右往左往している人たちを見ると、地に足付けて地道に働くのが一番だと思うけど。

まさ　ホフム！　そういや、少し前からアルカディア誌上ではグッズ通販コーナーが始まっておるではないか。毒錆をほうふつさせるような。

ブニョ　「読者サービス部」って懐かしいな～。ゲーメストのころの通販コーナーの名前ですね。

ケソ　おいどんもメスト入りたてのころは、毒錆の発送用封筒を日がな一日糊付けしたりしてたのも、今ではヘルイェーな思い出です。

まさ　ならばその思い出よ再び、といこうではないか。アルカディア誌上通販ページを利用して、オリジナル猛者グッズを売りさばくと、これ我らの財布も大安定、ニヤピクの春が訪れるという寸法よ。

ケソ　そそそそそれイイ！

まさ　ならば早速、粋でイナセなグッズ案を考えるっぺるディ。

毒錆同様、さまざまなゲームグッズを扱ってます。皆さん、猛者通信ともども、こっちもよろしくね（↑宣伝）。

EPISODE：02

ツンデラーのリスト

This is our idea.

ケソ　そーいや猛者でもはるか昔、オリジナルグッズを少しだけこさえましたよね。

まさ　超限定で生産して、夏コミで売りさばいたというアレだな。バッヂやうちわ、タオルなどであったな。

ブニョ　そんなの作ってたんですか？　なら、それを再販すればいいんじゃないですか？

まさ　せっかくなので、この際新グッズを提供してやろうという我らの気高き志をくみ取りたまえよ。

ケソ　ぶっちゃけ「図版無くした」というのが理由っす。テヘ。

まさ　やっぱりグッズの定番といえばTシャツかね？

ブニョ　そうですねー、誌上通販でも「闘劇Tシャツ」などが良く売れてるみたいですよ。

ケソ　着てよし飾ってよし食べてよしですからね。

ブニョ　食わないから。

まさ　Tシャツか……ならば我がちょちょいとラフイラストを描いてやろう。シャッハ、ハイ！（ドローイング）
～1分後～

ブニョ　……なんすか、このターバン巻いた人は。

まさ　インド人さね。そしてこの右に曲がれの矢印……これぞ「インド人を右にTシャツ」DESUZO！

ケソ　ヘコー！

まさ　そしてもう一着は猛者のマスコットキャラ、グリズルをフィーチャーした「諦念T」。どうだいジョニー、この素晴らしさは！

ブニョ　素晴らしいかどうかはおいといて、ダップセがビジネスの才能が無いのだけはよく分かりました。

ケソ　おいおい！　俺たちゃ本気と書いてマゾだぜ！

ブニョ　（軽く無視して）Tシャツだけじゃなく、ゲームセンターで使えるようなグッズもあった方がよくないですかね？

ケソ　そう来るであろうと思って、さっきそこを歩いていた編集の&ぅ君に「欲しいグッズがあったら言ってみろ！」とニック・フューリーばりに聞き出しておきました。

まさ　なんと申しておったかね。

ケソ　なんでも、最近は筐体の画面拭き用のクリーナーを持参しているプレイヤーも多いらしいので「モニタークリーナーなんてどうか」と。

まさ　ナ～ルM。そいつは手軽に作れそうでいいY。

ブニョ　あとはカードを入れておくデッキケースとか？　ゲームごとのオフィシャルデッキケースとかはよくあるけど、変わったデザインのものも欲しいなあ、なんて思ってる人も居るんじゃないかな。

まさ　んではこれだ。「呪い印デッキケ～ス！（ノブ代ボイス）」。

ブニョ　何!?　その不吉アイテム。

まさ　よく筐体にデッキケースを忘れて、そのまま無くしてしまうという方も多いだろう。これだと、怪し過ぎてだれも触ろうとしないので、忘れ物に気付いて取りに戻ればそのまま手つかずに置いてあること必然！

ブニョ　だれも触ろうとしないなら、だれも店員さんに届けてくれないじゃないですか！

EPISODE：03

戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

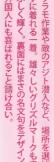
ブニョ　まあこの際、作る作らないは別として、一応誌面には、お二人のアイディアを載せときますよ。ひょっとしたら妙な趣味嗜好を持った方から「ぜひ商品化してほしい」というリクエストが届くとも限らないですしね。

ケソ　お、んじゃ、そのリクエストが多数きたら商品として売り出せるって寸法ですな。

ブニョ　……そうですね、まぁ1億

見さらせイチビリども! これが猛者オリジナルグッズDA!

すさまじく適当に生み出されたモセルオリジナルグッズの数々。その手抜き加減に市民は唖然、手に手に武器をとりバスチューユに押しかけた。

グリズルT

プラモ作業や敵のアジト潜入など、場所を選ばずに着れる一着。雄々しいグリズルマークもまぶしく輝く。裏面にはまさの名文句をデザイン。外国人にも喜ばれること請け合い。

インド人T

お馴染み名誤植を、大胆にTシャツ化。転校の初日にコイツを着ていけば、次の日から学園ナンバー1アイドルになるか、命を尾け狙われるかの二択だ。

猛者特製筐体クリーナー

画面の汚れを一発でシャットダウン! 汚れがあまりにも落ち過ぎるゆえか、体力ゲージをも見切らせてしまうという大胆な一品。裏面には「ジャンプ大ハチン」のワンポイント刺繍も入っているZO。

猛者特製デッキケース

見る者を恐れさす特濃デッキケース。置き引きに対して多大な防御力を発揮するが、カードの引きは悪くなりそうな気が。

通ぐらいきたらエンブレもOKを出すんじゃないですか!?
ケソ　終了のお知らせか!
まさ　まあ良いではないか。グッズ化される可能性がゼロではないのだからな。
ケソ　そ、そしたら我らも印税生活でウッハリですね! もう、毎晩の夕食をピーコック(自由が丘にある良心的スーパー)の特売タイムに頼り切らなくてもよくなるってことかぁ……。夢のような生活だなぁ。
まさ　おうさ。もうピコリングタイムともサヨナラといえる。
ブニョ　えーと、その印税の件だけど、さっき君らの事務所、トリスターの社長・GYUちゃんと電話で話したら「もし万が一グッズ化された場合は、印税はすべて会社に入るから」という話でした。
ケソ　トゥトゥトゥルー!?
まさ　そしてこの諦念……。
ブニョ　地道に働くのが一番と分かったところで、とっとと「札魂」Vol.3の作業に取りかかってください よ。12月発売なんだから。
まさ　なかなかウメイ話は転がってないもんさね。
ケソ　えぐっうぐっ。

(つづく)

お知らせ

アルカディア編集部のブニョっす。毎度おなじみ、アルカディアモバイルのお知らせの時間がやってまいりました。タップセがキチンと日記を更新しているみたいです。よかったら読んであげてください。

アクセスはこのQRコードからどうぞ。それにしても、こういうことはしっかりやるんだよなぁ。何で猛者通の原稿はいつも遅いんだろ!?

猛者っ子通信

[illegible]☆タップセにやってほしい企画や、[illegible]らせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウォーリアーには、何かタップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431 [illegible]
(株)エンター[illegible]アルカディア[illegible]
猛者通信[illegible]
◎もしくは電子メールにて
アドレス=mosa@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

当「ゲーパロ館」は今月号で閉館いたします。お別れのごあいさつと共に、最後まで皆様の同人誌をご紹介できることを、館の者一同、誇りに思っております。長年のご利用、本当にありがとうございました。

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる

アルカナハートシリーズ
神様HELP!
くらげ党

ギャグ

B5判　20P　オフセット　表紙1色
300円分無記名小為替(送料込み)
住所氏名を記入したメールでkurageto@mail.goo.ne.jpまで申し込み

制作者より:
馬鹿ネタ多めの神依中心な本です。

3~7Pのショート3本、4コマ2本収録。このはラブのために脳が取り返しの付かない状態になった感じの神依が、ゼニアと繰り広げるドタバタギャグは爆笑必至! 一方、はぁとが登場するお話はほほえましくまとまっています。おバカテイストが好きな人はぜひ!

ポップンミュージックシリーズ
甘風と苺もやし

さまぁそるとけぇっく!!

ギャグ　シリアス

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
300円分の定額小為替+送料140円分の切手+あて名シール
〒160-0017　東京都新宿区左門町14-22　乗田美紀

ショート4本収録。うち3本は恋愛絡みのストーリーで、どれも若干ツンデレ風味が隠し味になってるかも? MDZとハテナの出番多め、全体的にほんわかテイストです。

制作者より:執筆者3名による合同誌。シリアスだったりほのぼのしてたりしてます。オマケあり。

ポップンミュージックシリーズ
桜亭(仮)

てらきゃられぼりゅーしょん☆

ギャグ　4コマ

A5判　18P　コピー　表紙1色
本代80円分切手2枚+送料140円分切手+あて名シール
〒418-0055　静岡県富士宮市宝町15-7　望月沙耶香

柔らかいタッチの鉛筆線で描かれた、ぷにぷにほっぺの女の子たちが繰り広げる4コマギャグ。微妙な暴力の飛び交う、ややブラックめのジョークがピリッと効いています!

制作者より:ポップとギタドラのデフォキャラ4コマギャグ本です。オリジナル設定が少し入っています。

サムライスピリッツシリーズ
幕張弁当

リプレイズ

ギャグ　シリアス　イラスト

B5判　16P　コピー　表紙カラー
本代200円分無記名小為替+送料140円分切手
〒213-0033　川崎市高津区下作延656-15　佐伯大志

ショート2本と独自設定画を収録した再録本。ナコルル、リムルル、レラ、ミナが登場します。ボリュームは軽めですが、頬を染める表情のかわいらしさは一見の価値アリ!

制作者より:サムスピ本を再録としたマンガとイラストです。

さよならするのはつらいけど 通販問題、最後のチェック!

レン「ハーネスさん、いよいよ皆さんともお別れですね……」
ハーネス「ええ。でもゲーパロ館が閉館になっても、ゲーパロ同人誌も通販もなくなるわけではないのですわ! 最後の最後まで、読む方と描く方のお手伝いをしますわよ」
レン「はい、今まで学んだことを復習しましょう! ハーネスさん、同人誌通販を申し込んだ際、本がなかなか来なかったら、どのくらい待てばいいか答えよ!」
ハーネス「わたくしに答えろとは生意気な! およそ1カ月半がひとつの基準。サークルさんも『業務』ではなくあくまで趣味活動なので、心を広く持って待つべし! でも郵便事故である恐れもあるので、1カ月半無反応なら一応確認を。逆にサークルさんは、なるべく早く送ってあげるよう努力してください! 逆質問! 通販申し込みの際、自分がほしい本のタイトル・冊数を書いた手紙を同封するように勧めているのはなぜ?」
レン「サークルによっては、何種類もの同人誌を同時に通販している場合があるので、小為替の金額だけだと何が何冊ほしいのか素マジで判断付かないからです!」
ハーネス「では最後に同人誌通販、いや同人活動の大事な心構えをひとつ述べよ!」
レン「僕が一番大事だと思うのは……相手の立場になって考えること! 読む人は描く人の、描く人は読む人の気持ちを考えて、自分のしてほしくないことは相手にしないように心掛けることです! 同人とは『同じ志を持つ人』なんですから」
ハーネス「よろしい! では、みなさんのこれからの同人活動が実りあるものになることを願いつつ、お別れいたしましょう。またいつかどこかで!」

■通信販売を申し込む方への諸注意
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室
最後のゲーパロ館、いかがでしたでしょうか。同人誌や同人活動に興味を持たれた方は、ぜひ同人誌即売会に足を運ばれたり、サークルさんのWEBサイトを訪ねてみたりしてくださいね。ご投稿してくださったサークルの皆様、ありがとうございました。ゲーパロ館が取り持ったサークル&読者の皆様のご縁が、末永く幸せな形で続きますよう、願っております。さようなら!

今回はもはやリアルアイドル以上？ の存在感を誇る「アイドルマスター」関連のディスクと「テクニクティクス」待望のVol.2情報を紹介していきます。

THE IDOLM@STER MASTER BOX IV(DVD付) [CD+DVD] [Limited Edition]

レーベル：コロムビアミュージックエンタテインメント [illegible] (2008年9月24日) [illegible] 10,000円(税込) ／CD+DVD計6枚組 [illegible] 完全初回限定生産

【CD収録内容】
DISC 1：天海春香＆星井美希
DISC 2：萩原雪歩＆水瀬伊織
DISC 3：如月千早＆三浦あずさ
DISC 4：菊地 真＆秋月律子
DISC 5：高槻やよい＆双海亜美／真美
(オリジナルカラオケは各ディスクに3～4曲づつ収録)
ディスク1のみ掲載
①太陽のジェラシー ②おはよう!!朝ご飯 ③9:02pm ④Here we go!! ⑤蒼い鳥 ⑥魔法をかけて! ⑦エージェント夜を往く ⑧First Stage ⑨ポジティブ! ⑩THE IDOLM@STER ⑪GO MY WAY!! ⑫思い出をありがとう ⑬relations ⑭まっすぐ ⑮My Best Friend ⑯私はアイドル□ ⑰魔法をかけて! ⑱太陽のジェラシー ⑲THE IDOLM@STER ⑳Here we go!! ㉑First Stage ㉒ポジティブ! ㉓エージェント夜を往く ㉔蒼い鳥 ㉕おはよう!!朝ご飯 ㉖9:02pm ㉗GO MY WAY!! ㉘思い出をありがとう ㉙まっすぐ ㉚relations ㉛My Best Friend ㉜私はアイドル□ ㉝太陽のジェラシー(オリジナルカラオケ) ㉞First Stage(オリジナルカラオケ) ㉟魔法をかけて!(オリジナルカラオケ)
※「GO to the NEXTSTAGE!! THE IDOLM@STER GREAT PARTY」のダイジェストを収録したDVDが付属

Xbox360用ソフト『アイドルマスター ライブフォーユー』のダウンロード専用だったアレンジ版(バージョンB)を収録。その楽曲数は各アイドルのソロ＋カラオケの全176バージョン！ さらに2007年10月～11月に開催されたライブイベントを収録したDVDも特典として封入。5CD＋DVDの大ボリュームのボックスだ。

THE IDOLM@STER BEST ALBUM ～ MASTER OF MASTER ～

レーベル：コロムビアミュージックエンタテインメント 品番：COCX-35247～8 2008年11月19日 [illegible]円(税込) CD2枚組

【CD収録内容】
Disc1のみ掲載
①GO MY WAY!! 歌：IM@S ALLSTARS ②開演のあいさつ ③Do-Dai (M@STER VERSION) 歌：高槻やよい、双海亜美／真美、天海春香 ④魔法をかけて! (M@STER VERSION) 歌：秋月律子、萩原雪歩 ⑤太陽のジェラシー (M@STER VERSION) 歌：天海春香、三浦あずさ ⑥サニー 歌：萩原雪歩、三浦あずさ、水瀬伊織、秋月律子、双海亜美 真美 ⑦トーク01 ⑧おはよう!!朝ご飯 (M@STER VERSION) 歌：高槻やよい、星井美希 ⑨エージェント夜を往く (M@STER VERSION) 歌：菊地真、双海亜美／真美 ⑩relations (M@STER VERSION) 歌：星井美希、秋月律子 ⑪9:02pm (M@STER VERSION) 歌：三浦あずさ、菊地真 ⑫思い出をありがとう (M@STER VERSION) 歌：如月千早、星井美希 ⑬GO MY WAY!! (M@STER VERSION) 歌：水瀬伊織、如月千早、菊地真 ⑭THE IDOLM@STER (M@STER VERSION) 歌：天海春香 ⑮団結 歌：IM@S ALLSTARS ⑯トーク02 ⑰空 歌：音無小鳥

『アイマス』シリーズの軌跡を凝縮した2枚組みベストアルバム。おなじみの曲はリミックス、新録トラックでリニューアル。さらにXbox 360のダウンロードコンテンツ曲やMASTERシリーズのオリジナル曲、Xbox 360用ソフト『ビューティフル塊魂』に収録されていた『団結』を収録。新録トークも入った大ボリュームの豪華版だ。

THE IDOLM@STER MASTER LIVE ENCORE

レーベル：コロムビアミュージックエンタテインメント 品番：COCX-35274 発売中 (2008年10月29日) [illegible]円(税込) ／CD1枚組 総尺58分

【CD収録内容】
①開演のあいさつ ②shiny smile(M@STER VERSION) 歌：星井美希・萩原雪歩・高槻やよい ③：シャララ(新曲) 歌：三浦あずさ・秋月律子 (作詞：yura 作曲・編曲：川田瑠夏) ④GO MY WAY!!(REM@STER-B) 歌：如月千早 ⑤ポジティブ! (REM@STER-B) 歌：高槻やよい ⑥First Stage(REM@STER-A) 歌：三浦あずさ ⑦エージェント夜を往く(REM@STER-A) 歌：萩原雪歩 ⑧まっすぐ(REM@STER-A) 歌：秋月律子 ⑨THE IDOLM@STER(REM@STER-A) 歌：星井美希 ⑩プレゼント ⑪花(新曲) 歌：音無小鳥 (作詞：yura 作曲：藤末樹 編曲：景家淳) ⑫開演のあいさつ

オリジナル楽曲や既存曲の新録トラックで好評だった『MASTER LIVE』シリーズのトリを務めるアルバム。三浦あずさ、秋月律子の年長コンビが歌う『シャララ』、音無小鳥の『花』の二つの新曲を収録。ゲーム中でおなじみの楽曲もすべて新録トラックで収められている。進化したアイドルたちの歌声を存分に堪能しよう。

テクニクティクス リミックス Vol.2

レーベル：SweepRecord 品番：SRIN-1049 発売中 (2008年10月22日) ／1,575円(税込) [illegible]

【CD収録内容】
①Let's rebuild (原曲：Let's select) ②Suite Pack (原曲：Sweet Patch) ③1980 Retro (原曲：1970 Modern) ④KA-10 (原曲：TE-20) ⑤Hedgehog (原曲：Hectic) ⑥Very Hard Head (原曲：Hard Head) ⑦Cagey dog (原曲：Dizzy Dog) ⑧shake marinade dance (原曲：Marine snow Dance) ⑨ROBO IN HELL (原曲：SUICIDE ROBOT) ⑩Night Life 22 (原曲：Night Life) ⑪Teresa (原曲：Sasia)

アーケードでの稼動から約6年、さまざまな音源の発売により盛り上がりを見せている『テクニク』シリーズのリミックスアルバム第2弾。当時のスタッフが自分が担当した曲以外をアレンジするというユニークな試みで名曲に新たな命を吹き込む。1500円というリーズナブルな価格もうれしいところ。

VGM LAB EXTRA
●アイマスミニ情報 MASTERシリーズのベストアルバムが11月19日に発売予定。そしてPSP版に収録される新曲のシングルリリースが12月に発売決定!
●テクニクミニ情報 「テクニクティクス」の楽曲の大半は「テクニクビート」にも収録されていたもの。よって今回紹介したアルバムは「テクニクビート」しか知らない人も十分楽しめるぞ。

イラスト：斉藤コーキ

今月の記者たち

全国制覇後初となるゲセマップ取材です。栄えある2周目のスタートは、市。今後は各都道府県のさまざまな地域を細かく追っていきますので、みなさまお楽しみに!

全国制覇達成号やら記念座談会を読んでくださった読者の方々からねぎらいのお言葉を頂きうれしい限りです。で、2周目のゴールってどこになるんでしょうか？　そもそも何年後？

ゲームトピア　スリーナイン

住所：大阪府吹田市岸部南1-2-3
TEL：06-6381-3402
営業時間：9：30～23：30

ビデオ　パチスロ

高瀬「大阪学院大学のすぐそばということで、学生客がメイン!　昼休み時や夕方以降がとても賑わうようです」

DB「ビデオゲームが中心のゲーセンで、『鉄拳6』や『VF5R』、『ガンダムVS.ガンダム』などの対戦台を発見。また、『パワースマッシュ3』の対戦が密かに人気だそうだ。……メモメモ」

高瀬「『麻雀格闘倶楽部7』やパチスロといった大人向けのゲームも、やはり人気が高いとの調査結果もでました!」

至吹田　岸辺　東海道本線　至千里丘
デイリーヤマザキ　ローソン
マクドナルド
大阪学院大学　ゲームトピア スリーナイン
大阪学院大図書館　阪急京都線　正雀駅　至南茨木
至相川　サークルK

古きよきゲーセンの雰囲気が漂う店内。奥には『イニD4』や『ウイイレ2008』なども設置されている。

スタッフより

JR岸辺駅と阪急正雀駅からは、徒歩で3～5分ほどといった距離。小さいですが、アットホームな雰囲気のあるお店です。まったりとゲームを楽しみたい方は、ぜひ遊びに来てね!　大阪や吹田市に観光に来た人も、ぜひご来店ください!!　お待ちしております。

チャレンジャーガムガム店

住所：大阪府吹田市岸部南1-2-4
TEL：06-6317-0433
営業時間：9：00～24：00
URL：http://www.challenge.jp/

ビデオ　パチスロ

高瀬「かつて闘劇予選が開催されたこともあるお店です。そのため対戦がとても盛んで、毎週土曜日には『鉄拳6』の、毎週日曜日には『カウンターがvcfrストライクNEO』の大会をしているそうですよ」

DB「『カウンターストライクNEO』は、大阪でも3店しか現存していない激レアゲームと判明!　他県からも熱烈なファンが駆けつけるようだ」

『鉄拳6』を筆頭に、『メルブラ』や『Fate』、『ストⅢ 3rd』、『KOF98UM』などの対戦台がある。

ビデオゲームだけでなく『戦場の絆』といった大型ゲームも。大阪学院大学が隣にあるため学生客が集う。

コアなファンが集う『カウンターストライクNEO』。マウスパッドのレンタルも実施している。

スタッフより

大阪学院大生や地元のファンに愛されて約10年!　狭い路地から入ったところにある、派手な外観が目印です(笑)。今後も新作ゲームの入荷予定が多数アリ!　吹田市へお越しの際は、ぜひ足をお運びくださいませ!!

プレイステーション　ネーブル江坂店

住所：大阪府吹田市豊津町15-15
TEL：06-6337-1188
営業時間：9：30～24：00
URL：http://www.pa-navel.com/

ビデオ　カード　大型ゲーム　その他

高瀬「SNKプレイモアのある江坂に店を構えるゲーセンです。ビデオゲームがメインで、『鉄拳6』や『GGXX ΛCORE』、『KOF'98UM』、『ガンダムVS.ガンダム』、『ハイパーストⅡ』、『メルブラ』、そして『VF5R』など、対戦台も豊富!」

DB「吹田市で『ストⅣ』の対戦が楽しめる、数少ないお店であることが調査の結果判明。また、『キン肉マン』と『ハーフライフ2』の対戦が盛り上がっている、珍しいお店でもある」

高瀬「ビジネス街ということで、『麻雀格闘倶楽部7』や『MJ4』などの麻雀ゲーム、パチスロなどの人気も高いです。周囲に居酒屋が多いのも、大人のお客さんには密かにうれしいですね!」

DB「もちろん居酒屋だけでなく、食事処も充実していたぞ!」

各種音ゲーや『戦場の絆』、『イニD4』、『オースライダース』、『QMA V』などの大型ゲームもあり。

メインの客層が20代以上のため、麻雀ゲームが大人気。台数は少ないがレトロゲームもある。

スタッフより

御堂筋線江坂駅より徒歩1分、駅から直通路があります。周囲がビジネス街のためサラリーマンのお客様が多く、落ち着いた雰囲気のあるゲームセンターです。江坂に訪れた際は、ぜひ立ち寄ってみてくださいませ。

プチリニューアルとともに、ゲセマップ2周目が始動!　全国各地のおいしいご飯が楽しみ……なのではなく、全国のまた見ぬゲーセンに想いを馳せる、今日このごろです。さて、大阪といえばやはりたこ焼きやお好み焼きといった粉物ですね。もはや当たり前すぎていまさらという感もありますが、大阪城公園や天神橋筋などでたらふく食べてきました。

チャレンジャー関大前店

住所：大阪府吹田市千里山東[illegible]
TEL：06-6389-8072
営業時間：9:00〜24:00
URL：http://www.challenger.jp

ビデオ

DB「『鉄拳6』を筆頭に、今年の闘劇予選が3タイトルも開催された、吹田市の対戦激戦区。学校帰りの関大生や常連たちを中心に激闘が連日繰り広げられており、対戦相手には困らない!」

高瀬「対戦格闘ゲーム以外に、『三国志大戦3』や『戦場の絆』などが楽しめるのもポイント高いですね〜。また、週に2回開催されているゲーム大会は、なんと参加費無料!　関西の有名プレイヤーが参加することもあり、対戦のレベルは高いです!」

店内にあるビデオゲームはたくさん。特に『鉄拳6』や『メルブラ』などの対戦が熱いようだ。

対戦格闘ゲームだけでなく『三国志大戦3』の大会も毎週開催されている。こちらも参加費は無料!!

吹田市は『戦場の絆』の設置店が多く、歴戦のベテランパイロットも多い。

スタッフより

対戦格闘ゲームとネットワークゲームを中心に営業しております。お店の裏手では、ネットカフェも営業中です。ゲーム大会を週に2回実施しておりますので、腕に自身のある人はホームページでご確認のうえ、ぜひ参加してください!　皆さまのご来店を、心よりお待ちしております。

フタバ ボウル

住所：大阪府吹田市千里山東[illegible]
TEL：06-6337-2800
営業時間：10:00〜5:00
金土祝前日24時間営業（[illegible]）
URL：http://www.futababowl.jp

メダル　プライズ　ビデオ

高瀬「ボウリング場にあるゲームコーナーです。そのほかにも、カラオケやネットカフェ、そしてビリヤードなど、さまざまな娯楽が詰まっていますよ」

平日は朝5時まで、金土祝前日などは24時間営業ということもあり、タップリ遊べる。

DB「対戦格闘ゲームこそないが音ゲーや『QMA5』をはじめ、格闘ゲームこそないがゲームの種類は豊富!また、『悠久の車輪』が遊べるお店は、今回の取材ではここだけだ。なんと『悠久の車輪』はゲームプレイの録画サービスも実施中!!」

メダルコーナーで大人気の「スターホース2」は、18ステーションを完備。パチスロの種類も豊富。

スタッフより

店内は明るくゲームごとのスペースが広い、ゆったりとした雰囲気が自慢のひとつ。小さなお子様からお年寄り、そしてマニアの方まで安心して遊べるゲームコーナーです。また、当店自慢の『悠久の車輪』では、ゲーム大会を毎月2回開催しております。

ゲームセンターヴァンティアン

住所：[illegible]
営業時間：10:00〜24:00

ビデオ　プライズ　その他

DB「1〜3Fまで、ゲームがキッシリと詰まったお店だ。1Fはプライズマシンやパチスロ、『イニD4』などのレースゲームや、音ゲー。そして『麻雀格闘倶楽部7』なとが設置されているぞ」

高瀬「2Fは『Fate』や『GGXX Λ CORE』といった対戦格闘ゲームがメインです。3FはアクションやSTG、レトロゲームなどが楽しめますよ。種類がとても豊富なので、何から遊ぶか迷いますね!」

『アカツキ電光戦記』や『戦国BASARAX』など、他店ではあまり見かけないゲームの対戦台も!

[illegible]こともあり、パチスロや麻雀ゲームにも人が集まる。駅から近いのもうれしい。

スタッフより

当店は、初めて来店されたお客さまから常連まで楽しめる、さまざまなゲームを取りそろえております。吹田市では当店しか置いていないゲームもたくさんありますので、ぜひ一度お立ち寄りくださいませ。きっとご満足いただけると思います!

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報は158ページへ。

二周目が開始です。読者の皆さまのより一層の協力をお願いします。「地元の変わったゲーセンの紹介」や、「こんなところにゲームが置いてあるよ」など何でもお願いします!!
あて先は、〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.comです。

今月の数字

194,288人

東京ゲームショウが4日間で集客した人数。昨年より約1千人の増。日本国内ゲーム最大のイベントとしての貫録を見せつける格好となった。

第46回アミューズメントマシンショー開催される

http://www.am-show.jp/

この秋から冬にかけて登場予定の新作アーケードゲームが一堂に会する「第46回アミューズメントマシンショー」が、幕張メッセ（千葉県・千葉市）にて9月18日（木）から20日（土）までの3日間、開催された（一般公開日は20日）。

セガのブースでは『ハーレーダビッドソン キング・オブ・ザ・ロード』や『HAMMER』といったレースゲームに加え、タッチペンを使った新感覚サッカーゲーム『Touch Striker』などが注目を集めていた。また、タイトーブースでは「見りゃァ、ワカル。やりゃァ、オモロイ。」をテーマにした新ブランド「NO考ゲーム」を発表。バンダイナムコブースでは人気シリーズ最新作『ガンダムVS.ガンダムNEXT』や『太鼓の達人12』、タイトーブースでは『旋光の輪舞 Dis-United Order』が参考出展された。

悪天候などの影響もあり、3日間の来場者数は昨年を若干下回ったが、会場には多数の新作タイトルとゲームファンが集結した。

第46回アミューズメントマシンショー来場者数

※[ ]内は昨年実績／単位：人

合計来場者	
18日（木）ビジネス来場＊	13,781 [15,128]
19日（金）ビジネス来場＊	11,304 [12,339]
20日（土）一般来場	18,063 [21,550]
合計	43,148 [49,017]

＊18,19日はPRESS来場者を含みます。

東京ゲームショウ開催される

http://tgs.cesa.or.jp/

10月9日（木）から12日（日）にかけて、幕張メッセ（千葉県・千葉市）にて東京ゲームショウ2008が開催された（一般公開日は11～12日）。東京ゲームショウは、1996年の第一回開催以来大勢のゲームファンを集める、家庭用ゲームの一大イベント。家庭用ゲームの最新タイトルやアーケードゲームからの移植タイトルも多数展示されていた。来場者の注目を集めていたのは、カプコンの『モンスターハンター3』(Wii)のプレイアブル展示。一般公開日には、なんと4時間待ちを超える長蛇の列ができていた。

注目タイトル

- 『THE KING OF FIGHTERS XII』（アーケード）
  2008年冬稼働予定／SNKプレイモア
- 『ADK魂』(PS2)
  12月18日発売予定／SNKプレイモア
- 『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 アンリミテッド マッチ』(PS2)
  2009年発売予定／SNKプレイモア
- 『タツノコVS.カプコン　クロス ジェネレーションズ ヒーローズ』(Wii)
  12月11日発売予定／カプコン
- 『機動戦士ガンダム　ガンダムVS.ガンダム』(PSP)
  11月20日発売予定／バンダイナムコゲームス
- 『鉄拳6』(PS3 ／ Xbox 360)
  2009年秋予定／バンダイナムコゲームス

大阪にてテレビゲーム大試遊会開催

http://www.games-j.or.jp/festa/2008/

第7回ゲームジャパンフェスタ2008

Game Japan Festa 2008 in OSAKA

日本テレビゲーム商業組合が主催する、大阪エリア最大のゲーム試遊イベント「Games Japan Festa 2008」が11月15日（土）と16日（日）の二日間、大阪ATCホールにて開催される。毎年恒例となったこのイベントは、なんと入場無料！　東京ゲームショウで展示されていたゲームを始めとする新作タイトルや、さまざまなイベントが楽しめる。

ステージイベント

- METAL GEAR ONLINE
  ザ・鬼教官テクニック講座
- やっはり『テイルズオブ』出張篇
- 『岩田光央・鈴村健一スウィートイグニッション』公開放送（16日のみ）

※詳細、イベント開始時間は公式HPにて確認をお願いします。

フェスタ日時

- 11月15日（土）・16日（日）　10:00～17:00
- 会場：大阪・ATCホール
  （アジア太平洋トレードセンター）Aホール

SNKプレイモア・アルカディア共催

「THE KING OF FIGHTERS XIIプレミアイベント」開催決定!
～KOF XIIのすべてが明らかに!～

『THE KING OF FIGHTERS XII』の体験イベントが開催されるぞ! 全キャラクターを搭載し、さらにシステムもフル実装された最新バージョンを本邦初公開! アルカディア読者にいち早く触ってもらおうと、SNKプレイモアとアルカディアが共同企画! フリープレイによる試遊に加え、イベントも満載! しかも、すべてを無料で楽しめるのだ!

開催は11月29日(土)! 続報はアルカディアや『KOF XII』などの公式ホームページにて明らかにされていくので、お楽しみに!

大会概要

■開催日程:2008年11月29日(土)
■開催場所:(株)エンターブレイン 2Fホール「WinPa」(ウィンパ) 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 最寄り駅:半蔵門駅(半蔵門線)

詳しい情報(入場方法・開催時間等)の続報は、アルカディア公式サイト(http://www.arcadiamagazine.com/)、『THE KING OF FIGHTERS XII』公式サイト(http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xii/)にて発表していくぞ!

ストIV公式大会続報

http://www.capcom.co.jp/sf4/

『ストリートファイターIV』初の公式大会「闘志再撃"拳を燃やせ!"ストリートファイターIV全国大会」の予選が、いよいよ間近に迫ってきた。予選開催店舗はホームページ上にすべて記載されており、中にはまだ予選参加を受付ている店舗もあるので、参加を迷っているプレイヤーは要チェックだ。

また、11月3日(月)に品川インターシティホールで開催のイベント「カプコン大格闘祭 ～俺より強い奴に会いに行く 2008 ～」でも予選大会が開催決定! こちらはすでに参加受付が終了しているが、各地から猛者が集まるオフィシャルの予選大会ということで、レベルの高い闘いが予想される。大会参加者以外の人も、ぜひ激闘を観戦してみよう。

大会概要

特別予選大会
日程:11月3日(月)
会場:品川シティホール
※受付は終了

ロードオブヴァーミリオン公式大会続報

http://www.square-enix.co.jp/lov/

スクウェア・エニックスが満を持して世に送り出したアーケード用カードゲーム『ロードオブヴァーミリオン』の公式大会予選が、11月1日(土)より全国の予選開催店舗でスタート!

大会ルールや予選開催店舗、そして日程などがホームページ上に記載されたので、詳細をチェックしておこう。

過酷な一次予選を勝ち抜き、二次予選のエリア大会を制した全国の紅蓮の戦士が集う決勝大会は、2009年1月11日(日)。品川プリンスホテルステラボール(東京・品川)にて、雌雄が決する。最強の紅蓮の騎士となるのはいったいだれか!? 参加者は、大会までの貴重な練習期間を無駄にするべからず!

大会概要

予選(日程:11月1日(土) ～)
決勝
日程:2009年1月11日(日)
会場:品川プリンスホテル ステラホール

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp/

現在ナムコ・ナンジャタウン(東京・池袋)内の「東京デザート王国」では、「デコ☆デザート祭り」というイベントを12月25日(木)まで開催中。日本屈指のデザート職人が集結し「デコレーション」をテーマに、「見て満足! 食べて満腹!」な豪華絢爛デザートを開発!

ケーキの上にさらにケーキをてんこ盛りにしたゴージャスな一品から、チーズタルトの上に宝石のようなお菓子をちりばめたセレブなデザート。そして牛や羊といったキャラクターを模した癒し系のスイーツなど、かわいらしく夢あふれるさまざまなデコレーションデザートが、この秋を演出しているぞ。

PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は159ページで。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリス(東京・お台場)では、11月8日(土)より館内をとってもスウィートな空間にデコレーションした「Sweets Hearts JOYPOLIS」を開催。ウインターシーズンの「甘～い」ひとときを、カップルや家族で過ごすことができるぞ。中でも注目は7mの巨大「デコ盛りスウィーツタワー」。なんとイルミネーションだけでなく、香りも楽しめるのだ。期間中はカフェやディッツピンドッツ・アイクリームなどでも、シーズンスウィーツイベントを展開!! 同日から発売の「'08クリスマス!ペアパスポート」(通常大人1名3500円のパスポートが2名分で5400円)を使ってお得に楽しもう!

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は159ページで。

アルカディア データ ベース

ARCADIA DATA BASE

2008年9月16日～10月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	316.4
2	→	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	254.1
3	→	Virtua Fighter5 R<セガ>	222.6
4	→	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	205.2
5	↑	アルカナハート 2<エクサム>	188.7
6	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	147.2
7	↑	MELTY BLOOD Act Cadenza<エコールソフトウェア>	126.3
8	↓	Fate/unlimited cordes<カプコン>	111.9
9	↑	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	97.1
10	↑	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.Ⅱ<バンダイナムコゲームス>	91.2

第2位　機動戦士ガンダム　ガンダムVS.ガンダム

PICK UP!

続編の情報が飛び交う『機動戦士ガンダム　ガンダムVS.ガンダム』だが、その人気は衰えるところを知らず。"NEXT"に備えて腕を磨いているプレイヤーも多いことだろう。

メーカー　バンダイナムコゲームス
ポイント　234.7

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	314.2
2	→	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2006-2007<セガ>	297.3
3	↓	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	286.4
4	↓	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	271.8
5	↑	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	142.2
6	↓	beatmaniaⅡDX 15 DJ TROOPERS<KONAMI>	141.3
7	→	pop'n music16 PARTY♪<KONAMI>	93.4
8	→	ハーフライフ2 サバイバー Ver.2.0<タイトー>	91.0
9	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 エボリューション<セガ>	89.7
10	↓	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	84.6

第2位 WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007

PICK UP!

新バージョンとなり、ますます盛り上がっている『WCCF IC 2006-2007』が今月も2位にランクイン。サッカーゲームとしての完成度の高さはもちろんの事、好きな選手を集めて自分だけのドリームチームを作り、活躍させられるのも『WCCF』の魅力の一つだ。

メーカー　セガ
ポイント　297.3

●協力店舗（50音順）

店舗名	住所	電話
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
AMUSEMENT LAND Kentagon	東京都新宿区百人町1-10-7	☎ 03-5386-2460
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッディ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎ 03-6909-4776
GAME-college	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第1Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011-751-9772
サブカルチュア	福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル	☎ 092-922-6616
TAC　北方店	福岡県北九州市北方4-1-11 1F	☎ 093-941-9022
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
VIRGO 草加店	埼玉県草加市西町1184-1	☎ 048-924-0432
BIG WAVE 東村山店	東京都東村山市本町2-12-7	☎ 042-390-7196

てあたりしだい ゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2008年11月稼動予定タイトル		
ブレイブルー	アークシステムワークス	2D対戦格闘
beatmania ⅡDX 16　EMPRESS	KONAMI	音楽
●2008年12月稼動予定タイトル		
GTIクラブ　スーパーミニ・フェスタ!	KONAMI	バラエティドライブゲーム
のびてけ!　ビョンビョン大作戦	KONAMI	体感型ビデオゲーム
DanceDanceRevolution X	KONAMI	音楽
R改:アルティメット　ストリート　レーシング	セガ	レース
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	カプコン	対戦格闘
鉄拳6　BLOODLINE REBELLION	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
湾岸ミッドナイト　マキシマムチューン3 デラックス	バンダイナムコゲームス	レース
太鼓の達人12	バンダイナムコゲームス	音楽
●2008年稼動予定タイトル		
トラブル☆ウィッチーズAC-アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング
DRAGON DANCE	サクセス	パズル
●2009年2月稼動予定		
pop'n music17 THE MOVIE	KONAMI	音楽
●今冬稼動予定タイトル		
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
HERLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	セガ	レース
ネットワーク対戦クイズ　Answer×Answer2	セガ	クイズ
愛されるより愛シタイ-THE HOUSE OF THE DEAD DX-	セガ	ガンシューティング
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
MONSTER AncientCline	エクサム	2D対戦格闘
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
●2009年春稼動予定		
RIZING STORM	バンダイナムコゲームス	ガンシューティング
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
HUMMER	セガ	レースゲーム
THE KING OF FIGHTERS Ⅻ	SNKプレイモア	2D対戦格闘
セニョール　ニッポン!	タイトー	多人数参加型パーティゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
ホッピングロード	タイトー／ウィズ	体感型ホッピングレース
●稼動日未定タイトル		
極光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	弾幕対戦アクションシューティング
悪魔城ドラキュラ The ARCADE	KONAMI	アクション
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクションアドベンチャー
ゲームテーブルオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
SketcheR	JUST ONE	リズムアクション
天までマイル!	フウキ	対戦型パズルアクション
箱つみMAX	フウキ	対戦型パズルアクション

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂Vol.10

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-41

対戦格闘ゲームに特化した最強専門誌の第10弾が登場！「闘劇'08」の予選終盤の激戦をリポート。特集では『STREET FIGHTER Ⅳ』を徹底攻略。特別付録のDVDと連動して『ストⅣ』の魅力を誌面と映像の両面から完全解剖。発表以来、絶大な反響を呼んでいる『タツノコ vs CAPCOM』、『ブレイブルー』は誌面での情報に加えDVDにPVを収録して紹介。『鉄拳6』の芸術的コンボのムービーも収録するなどDVDも強化した格闘ゲームファン必読の一冊！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.67
機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダム 攻略ガイド

定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61956-51

15作品32機体の基本性能、写真付き全技表や攻撃数値、よろけ値、攻撃発生、各種移動のデータなど、初心者からベテランパイロットまで役立つ情報満載の攻略ガイドがついに登場！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.66
ロード オブ ヴァーミリオン スターティング ガイド

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-37

『ロード オブ ヴァーミリオン』の入門書が絶賛発売中。これから始める人は本書を読めば迷うことなく、既にプレイしている人にはさらなる高みを目指す道しるべとなる！DVDも付属し映像と誌面からプレイをサポート！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH Master Guide

定価：1,554円(税込)
雑誌コード：61956-26

各種システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説、対戦攻略、CPU攻略など、KOF'98UMのあらゆる情報を掲載。さらに、PS2版にも対応した1冊！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63
ARCANAHEART2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

定価：1,680円(税込)
雑誌コード：61956-39

イラストや数値データを余すところなく収録。また、豪華作家陣によるゲストイラスト、開発スタッフからの描き下ろしイラストも満載な内容となっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59
ARCANAHEART2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION

定価：1,300円(税込)
雑誌コード：61956-12

待望の稼動を迎えた『アルカナハート2』を攻略本化！上巻となる本書では、キャラクター紹介、グラフィック付き技解説、対戦攻略＆連続技の三本立てで、プレイに必要な知識を網羅！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.61
戦国BASARA®X攻略ガイド

定価：1,550円(税込)
雑誌コード：61956-25

好評稼働中の本作を徹底攻略！ 個性的なキャラクターたちの紹介、グラフィック付き技解説、システム解説などのほか、対戦攻略や連続技も網羅。フレームデータなどのデータ面も充実！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
アルカディアカードゲーム コンプリート Vol.2

定価：1,155円(税込)
雑誌コード：61956-40

アーケードカードゲーム最強専門誌の第二弾が登場！ カードの詳細なデータからゲームの攻略までを完全網羅。そのうえクエDのEXカードまで付いたプレイヤー必携の一冊！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）もしくは、エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp
カスタマーサポート （お電話によるお問い合わせ） 電話番号:0570-060-555

ゲームセンターイベントリスト

Oct. 2008

すっかり秋の色が濃くなり、冬の足音も聞こえてきそうな今日このごろ。寒い日が続くが、ゲーセン帰りに風邪をひかないよう、服装には気をつけよう！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。

北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

11/29	14:00	クイズマジックアカデミー5 ペアマッチ ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市高野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

11/8	26:00	戦場の絆 店内対戦
11/9	13:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
11/15	13:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
11/16	13:00	頭文字Dver.4改 大会
11/24	22:00	鉄拳6 イベント

※詳しくは店内POP参照

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

11/1	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ
11/3	10:00～閉店まで	ビデオゲーム1日フリープレイ ◆参加費1500円
11/8	21:00	ＶＦ５Ｒ 公式大会 ◆参加費100円
11/15	21:00～閉店まで	ＫＯＦ98、2002、UM対戦会 ◆参加費500円
11/22	21:00～閉店まで	カプコン対戦会 (北斗の拳、ストⅢ3rd、スパ2X)

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2階 ☎029-835-5689

11/2	14:00	クイズマジックアカデミー５ 賢竜杯予選 ◆定員32名
11/3	16:00	GGXX Λ CORE大会 ◆定員32名
11/8	終日	パークの日ＳＰ 格ゲー祭 格ゲー全台2クレ+α
11/9	終日	パークの日ＳＰ 格ゲー祭 格ゲー全台2クレ+α
11/9	16:00	復活！ガンダムSEED2 2on2大会 ◆定員16組32名
11/15	16:00	MBAA大会 ◆最大定員32名
11/16	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆最大定員16組32名
11/22	17:00	VF5R 公式オープンバトル
11/29	20:30	VF5R 公式大会 ◆最大定員64名
11/30	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 FINAL大会 ◆最大定員32名

※各大会エントリーは1週間前から 詳細は店内POPにて

神奈川県

★GAME ZETTON
神奈川県海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

11/2	16:00	クイズマジックアカデミー５大会 ◆1部制 参加費200円 定員16名
11/8	13:00	アヴァロンの鍵～定例競技会～ ◆参加費1000円 20min R－FREE 禁止カード：[セラフィー・ルカ] 禁止行為：1ターン目の純待ち、プレイヤー以外からの助言
11/8	18:00	アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ ◆参加費500円
11/15	16:00	クエストオブＤ VS大会 ～最強は誰だ！？～ ◆参加費500円
11/22	13:00	BBH4大会

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/index.htm

11/16	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル29 ◆受付方法及び詳細は http://avalonsgate.net を参照

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208
http://www.lucky-net.co.jp/yachiyo/hp/index3.html

11/1･15	終日	ガンダムSEED DESTINY 終日フリープレイ ◆参加費500円
11/8	17:00～24:00	ビートマニアⅡDXフリープレイ ◆参加費500円
11/29	終日	鉄拳6 100円2クレ

★ラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル1～3階 ☎047-458-8208
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円 詳細は店頭かHPで

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-12 ☎0120-010-267

11/2	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆自由エントリー カード保有者のみ
11/9	17:00～18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆定員16チーム
11/16	17:00～18:00	VF5 公式大会 ◆定員16名 カード保有者のみ
11/23	17:00～18:00	鉄拳6 称号杯 ◆定員16名 カード保有者のみ

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

11/1	14:00	Fate チャリオット合同大会 予選ランバト ◆個人戦 計4回のランバト 今回で3回目
11/9	19:00	VF5R 公式ポイント大会 ◆シングル形式 参加費100円
11/15	14:00	Fate チャリオット合同大会 予選ランバト ◆最終回
11/23	18:00	VF5R オープンバトル ◆野試合形式のバトルロイヤル
11/24	14:00	ストⅣ 全国大会予選 ◆エリア決勝は17:00～開催致します

※エントリー締め切りは大会開始30分前 詳しくはHP参照

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333

11/9	15:00	クイズマジックアカデミー5大会 ◆詳細は当日発表

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南3-445 ☎048-533-3054

11/8	19:00	パカパカパッションSP 大会
11/22	19:00	パカパカパッション2 大会
毎週土曜	18:30	MBAA 大会
毎週土曜	20:00	GGXX Λ CORE 大会

栃木県

★セガ ワールド フェアー
栃木市昭和町2-25 ☎0282-25-0204
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

11/8	19:00	VF5R 公式大会
11/15	15:00	アルカナハート2 大会 ◆詳細はHPにて
11/22	18:00	VF5R 公式オープンバトル

★ゲームパニック佐野
佐野市高萩町1340 フェドラP&D 1F ☎0283-27-1829
http://www.g-sen.net/fb_shop.php/199/

11/1	18:00	VF5R 公式大会
11/2	18:00～21:00	VF5R 公式オープンバトル
11/8	18:00	ストⅣ 全国大会予選
11/15	20:00	GGXX Λ CORE 店舗大会
11/22	20:00	KOF98UM 大会
11/29	29:00	ストⅣ 店舗大会

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

11/2	15:00	MBAA 大会
11/8	19:00	Fate 大会
11/9	15:00	頭文字Dver.4改 大会
11/15	19:00	アルカナハート2 大会
11/16	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会
11/22	19:00	MBAA 大会
11/23	15:00	ストⅣ 大会
11/29	19:00	GGXX Λ CORE 大会
11/30	15:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

備考欄参照	10:00～15:00	戦場の絆オフライン稼働 ◆11/1･2･3･8･9･15･16･22･23･24･29･30開催 オフラインでの稼働 17時まで延長も
11/2	13:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ予選 ◆参加費１人100円
11/9	15:00	MBAA大会 ◆参加費無料 闘劇'08のMBACVer.B2ルール
11/16	15:00	すっごい！ アルカナハート2大会 ◆参加費無料 闘劇'08のアルカナハート2ルール
11/23	14:00	ブレイブルー 交流会 ◆参加費固定でのフリープレイ 参加費未定（500円以下）
11/30	14:00	ブレイブルー 交流会 ◆参加費固定でのフリープレイ 参加費未定（500円以下）
11/30	15:00	Fate 2on2大会 ◆参加費無料 キャラクター固定チーム内の同キャラ禁止

★池袋GiGO
豊島区東池袋2-21-1 TECH35ビル ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

11/2	15:00	パワスマ3 シングル 大会
11/3	19:00	VF5R 公式オープンバトル
11/5	18:00	スペクトラルVS.ジェネレーション 対戦会
11/6	19:30	アルカナハート2大会
11/12	19:30	MBAA 3on3大会 ◆定員24組
11/13	19:30	ストⅣ 大会
11/17	19:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名
11/19	19:30	Fate大会
11/20	19:30	鉄拳6 大会
11/26	19:30	MBAA 大会
11/27	19:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆定員32組

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/

11/8	19:00	SCⅢAE 大会
11/22	19:00	鉄拳6 大会 ◆ランダム3on3

★ゲームニュートン大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

11/2	17:30	SCⅢAE SCNランバト
11/8	20:00	スパⅡX ランバト
11/9	17:30	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆2on2
11/14	20:00	すっごい！ アルカナハート2 ランバト
11/22	20:00	VF5R 第15回大山祭ランダム大会 ◆参加人数により大会形式変更
11/23	17:30	北斗の拳 大会
11/28	20:00	すっごい！ アルカナハート2 ランバト
11/29	20:00	ストⅢ3rd ランバト 3on3 ◆詳細はHPにて発表

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

11/9	16:00	第3回 ガンダムVS.ガンダム ポイントランバト ◆2on2 詳細は店内POP参照
11/16	16:00	第2回 MBAA定期大会 ◆ルール未定
11/24	18:00	第10回VF5R オープンバトル
11/24	16:00	第3回 ガンダムSEED DESTINY ポイントランバト ◆2on2 チーム戦 詳細は店内POP参照
11/30	16:30	第20回VF5R 公式大会 inテクノポリス ◆定員64名

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可 詳細はHPにて

福井県

★JOYLAND敦賀店
福井県敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga

11/8	21:00	クイズマジックアカデミー大会 ◆参加費無料 最大16名
毎日	終日	戦場の絆 クレジットサービス
毎日	終日	WCCF応援キャンペーン

※詳細は店内POP参照

愛知県

★クラブ セガ 金山
名古屋市熱田区金山1-19-2 ☎052-323-0121
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kanayama.html

11/9	14:00	ストⅣ 全国大会 予選

静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237

11/4	18:30	VF5R オープンバトル
11/5	15:00	VF5R 公式大会
11/8	18:30	VF5R オープンバトル
11/9	15:00	VF5R 公式大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

11/16	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル29 ◆詳細はhttp://avalonsgate.netを参照

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

11/1	18:30	VF5R 公式オープンバトル
11/2	20:00	ストⅣ 全国大会予選
11/3	20:00	VF5R 公式大会
11/16	20:00	鉄拳6 ランキングバトル 第3夜
11/23	20:00	鉄拳6 ランキングバトル 第4夜

京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区東大文字町302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/index.html

11/1	14:00	ストⅣ 3on3大会 ◆チーム内同キャラ不可
11/2	12:00	ストⅢ3rd 彦根杯 3on3大会・ケン最強決定戦 ◆専用サイト:http://hkn-cup.com/
11/6	19:00	MBAA 第1回 関西ランバト
11/8	17:00	スパⅡX 2on2大会
11/9	15:00	ストZERO3 第88回 関西ランバト
11/13	19:00	GGXX 第158回 関西ランバト
11/15	12:00	クイズマジックアカデミー4 第36回 a-choランバト
11/16	10:00	三国志大戦3大会
11/20	19:00	MBAA 第2回 関西ランバト
11/27	19:00	GGXX 第159回 関西ランバト

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030

11/2	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
11/8	14:00	アルカナハート2 大会
11/9	14:00	MBAA 大会
11/15	14:00	鉄拳6 大会
11/16	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
11/22	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
11/23	14:00	すっごい! アルカナハート2 大会
11/29	14:00	Fate 大会
11/30	14:00	MBAA 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円 2クレ設定

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

11/2	17:00	MBAA 大会
11/9	17:00	ストⅣ 全国大会予選
11/16	17:00	MBAA 大会
11/23	17:00	鉄拳6 木人大会
11/30	17:00	MBAA 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

11/9	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
11/24	19:00	VF5R 公式大会

大阪府

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

11/1	16:00	VF5R 公式大会 ◆15:00受付
11/2	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
11/9	18:00	MBAA 大会
11/16	18:00	鉄拳6 大会
11/23	18:00	Fate 大会
11/30	18:00	ストⅣ 大会
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	19:00	カウンターストライク 3on3大会

★GAME DINO枚方店
枚方市岡東町12-3 さんぷら座ビル205 ☎072-846-3303

11/23	19:00	MBAA 大会 ◆受付18:30まで

★セガ ワールド 今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html

11/16	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル29 ◆詳細はhttp://avalonsgate.netを参照

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

11/2	17:00	Fate大会 ◆参加費無料
11/9	17:00	MBAA 大会 ◆参加費無料
11/16	17:00	GCB0083 大会 ◆参加費300円
11/23	17:00	Fate 大会 ◆2on2トーナメント戦 参加費1チーム100円
11/30	17:00	MBAA 大会 ◆2on2トーナメント戦 参加費1チーム100円
毎週日曜	備考欄参照	Fateフリープレイ ◆参加費1人500円 朝の部10:00～15:00/夜の部17:00～22:00(大会時18～23時。大会時は18才未満は参加不可)
毎週日曜	10:00～15:00	MBAA フリープレイ ◆参加費1人500円

※17:00開始の大会は、16:30受付終了

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

11/9	14:30	第1回 MBAA大会 ◆2本先取 参加費無料
11/30	14:30	第10回 SCⅢAE 大会 ◆50秒3本先取 参加費無料

★ゲームスペース ベガス
大阪府大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

11/23	19:00	鉄拳6 大会
11/24	19:00	ストⅢ3rd 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

11/1	18:00	三国志大戦3 大会
11/7	18:00	鉄拳6 大会
11/8	18:00	LoV 大会
11/14	18:00	MBAA 大会
11/15	18:00	三国志大戦3 大会
11/21	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
11/22	18:00	LoV 大会
11/28	18:00	MBAA 大会
11/29	18:00	三国志大戦3 大会

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2丁目2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

11/1	17:00	第19回 アカツキ電光戦記AA 大会
11/1	18:00	SCⅢAE SCNランバト第Ⅷ期(第5戦)
11/2	16:00	第64回 ランブルフィッシュ2 大会
11/8	18:00	第11回 サムライスピリッツ閃 大会
11/9	16:00	第18回 キン肉マンマッスルグランプリ2大会
11/15	17:00	第20回 アカツキ電光戦記 大会
11/15	18:00	SCⅢAE SCNランバト第Ⅷ期(第6戦)
11/16	16:00	第65回 ザ・ランブルフィッシュ2 大会
11/22	18:00	第12回 サムライスピリッツ閃 大会
11/23	16:00	第1回 ブレイブルー 大会
11/29	13:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 黒Q杯2008
11/30	16:00	第2回 ブレイブルー 大会
毎週金曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記AA 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

11/2	16:00	MBAA 大会
11/9	15:00	カプエス2 大会
11/16	15:00	GGXX ∧ CORE大会
11/23	16:00	V.セイヴァー 大会
11/23	終日	V.セイヴァー対戦会 ◆50円2クレ

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

11/1	20:00	MBAA 大会
11/2	20:00	VF5R 公式オープンバトル
11/7	0:00	ガンダムVS.ガンダム 第11回最強決定戦
11/9	19:00	鉄拳6 大会
11/15	19:00	ストⅣ 大会
11/16	20:00	VF5R 公式大会
11/22	19:00	鉄拳6 大会
11/23	17:00	ガンダムVS.ガンダム 第12回最強決定戦
11/29	17:00	Fate 大会
11/30	17:00	ストⅣ 大会

※詳しくは店内POP参照

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

11/2	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円 定員32名
11/3	15:00	KOF'98UM 3on3大会(Duelling the KOF 6th season)
11/16	15:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
11/23	15:00	MBAA 大会
11/30	18:00	鉄拳6 大会
11/30	16:00～21:00	VF5R 公式オープンバトル

※変更になる場合あり 店舗にて確認のこと

Event Pick Up !

KOF全国大会
Duelling the KOF -6th season-

◆開催スケジュール
11月22日(土)
11月23日(日)

◆開催場所
ネオアミューズメントスペースa-cho
(http://www.a-cho.com/index.html)

◆開催種目
KOF98 3on3大会 / KOF2002 3on3大会 / KOF98UM 3on3大会
KOF2002 日本vs台湾 7on7大会 / KOF98UM 日本vs台湾 7on7大会

すでに開催6回目を数えるKOFイベント「Duelling the KOF」が今年も開催されるぞ！国の内外問わず、多くのプレイヤーが集まるので、普段対戦できない人とも対戦できるチャンス！KOFファンはぜひ足を運んでみよう！
詳しいイベント内容については専用サイトをチェック！
http://duel-kof.com/

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

11/2	15:00	MBAA 大会
11/8	19:00	Fate 大会
11/9	15:00	頭文字Dver.4改 大会
11/15	19:00	すっごい! アルカナハート2 大会
11/16	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会
11/22	19:00	MBAA 大会
11/23	15:00	スト4 大会
11/29	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
11/30	15:00	クイズマジックアカデミーⅤ 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円 2クレ設定

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

11/1	14:00	GGXX ∧ CORE FINAL 3on3大会(予定) ◆日時変更の場合あり
11/1	19:00	バーチャロン オラタン5.66大会 ◆参加費無料
11/2	15:00	侍魂閃 大会 ◆シリーズ内でタイトルの変更あり 日時変更の場合あり
11/3	15:00	ストⅣ全国大会予選
11/8	15:00	アルカナハート2大会
11/8	18:00	GGXX ∧ CORE ランバト
11/9	16:00	VF5R 公式大会
11/9	18:00	MBAA ランバト
11/9	15:00	Fate 2on2大会 ◆日時変更の場合あり
11/15	18:00	GGXX ∧ CORE ランバト
11/16	15:00	侍魂閃 大会 ◆シリーズ内でタイトルの変更あり
11/16	17:00	ストⅣ 大会 ◆日時変更の場合あり
11/22	18:00	GGXX ∧ CORE ランバト
11/23	18:00	MBAA ランバト
11/29	18:00	GGXX ∧ CORE ランバト
11/30	17:00	ストⅣ 大会 ◆日時変更の場合あり

※特記無いものは参加費100円

中国・四国

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

11/8	20:00	VF5R 公式大会 ◆エントリー開始19:30
11/9	15:00	ストⅣ 大会
11/15	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
11/16	14:00	MBAA 大会
11/22	20:00	ストⅣ 大会
11/30	14:00	ブレイブルー 大会

広島県

★セガ ワールド 宇品
広島市南区宇品西3-4 ☎082-256-0027
http://location.sega.jp/loc_web/sw_ujina.html

11/8	19:00	VF5R 公式大会
11/22	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

★セガ ワールド メガ 海田
広島県安芸郡海田町南大正町3-35 ☎082-824-5550
http://location.sega.jp/loc_web/sw_megakaita.html

11/23	19:00	VF5R オープンバトル

島根県

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

11/8	19:00	アルカナハート2 大会 ◆ランダム2on2
11/9	19:00	ストⅣ 大会 ◆2on2
11/15	19:00	GGXX ∧ CORE大会 ◆3on3
11/16	19:00	三国志大戦3大会
11/22	19:00	MBAA 大会 ◆2on2
11/23	20:00	VF5R 公式大会

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

毎週水・金・土曜	終日	鉄拳6交流対戦会 ◆100円2クレ
毎週日曜	終日	鉄拳6・鉄拳TT・SCⅢAE交流対戦会 ◆100円2クレ
11/9	20:00	鉄拳6今出屋特別称号争奪大会 ◆参加費100円
12/6	20:00	鉄拳6今出屋王決定大会 ◆参加費100円

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

日付	時間	イベント
11/1	20:00	ストⅣ 大会
11/2	20:00	MBAA 大会
11/8	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
11/15	20:30	VF5R 公式大会
11/22	20:00	鉄拳6 大会
11/23	16:00～19:00	VF5R 公式オープンバトル

※変更になる場合あり 店舗スタッフまで確認のこと

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

日付	時間	イベント
11/1	19:00	GGXX Λ CORE 大会
11/2	15:00	MBAA 2on2大会 ◆同キャラ不可
11/8	19:00	SCⅢAE 大会
11/9	15:00	第1回 MBAA ランバト
11/15	19:00	鉄拳6 大会
11/16	15:00	第2回 MBAA ランバト
11/22	19:00	すっごい! アルカナハート2 大会
11/23	19:00	第3回 MBAA ランバト
11/29	19:00	鉄拳6 大会
11/30	19:00	MBAA ランバト&決勝大会 ◆ランバト最終回

※変更になる場合あり 必ずＨＰにて確認のこと 参加費一人100円

★ブリゲーレインボー
福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505

日付	時間	イベント
11/1	14:00	ポップンミュージック・ポップンレインボー！ ◆受付13:00 参加費300円 バトルモードと演奏会 コスプレ参加可 詳細はhttp://projectag.netにて
11/16	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル29 ◆詳細はhttp://avalonsgate.netを参照

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

日付	時間	イベント
11/1	18:00	MBAA 2on2大会
11/8	18:00	Fate 2on2大会
11/22	18:00	MBAA 大会

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

日付	時間	イベント
9/21	14:00	VF5公式大会

長崎県

★アーバンスクエア東長崎店

日付	時間	イベント
11/1	18:00	鉄拳6 ガチンコトーナメントバトル ◆定員36名
11/8	16:00	VF5R オープンバトル
11/15	20:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

日付	時間	イベント
11/9	19:00	MJ4 大会 ◆17:00集合 東風戦1人勝ち抜け
11/16	18:00	すっごい！アルカナハート2 大会（予定） ◆大会前後にフリープレイ ランダム2on2 早稲田式 16:00集合

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時
⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

先月も数多くの大会が全国各地で開催されたぞ！ 並み居るハイレベルなプレイヤーたちを打ち倒し、大会で好成績を残した方々をここに公開！

●スガイディノス・ノルベサ(北海道)
◇DDRsuperNOVA2 駆け引きセブン大会 9/27 16名
・メイン部門
優勝:FAXXぽぽろん
2位:T.T―AHT 3位:悲劇
・フリースタイル部門
優勝:涼宮アルヒ@オールスター感謝祭

●セガワールドフェアー (栃木)
◇VF5R 公式大会 9/13 16名
優勝:清原台ジャッキー (ジャッキー)
2位:更紗
◇アルカナハート2 大会 9/20 12名
優勝:さいとう(エルザ)
2位:タカユキ 3位:ツカビー
◇VF5R 公式オープンバトル 9/27 46名
優勝 前田 慶次(リオン)
2位:ジャックニク・ラウ 3位:夢のよう

●桜の牧アミューズパーク(茨城)
◇VF5R 公式大会 9/6 13名
優勝:高倉ジャッキー (ジャッキー)
2位 麿MARO麿
◇Duelling the KOF 6th season 店舗予選 9/20 18名
優勝:「未定」チーム/スーパー矢口、OZ@JAPAN、鬼弟子の弟子
2位:「椿姫彩菜ファンクラブ」チーム/ハスミ、タイゾウ、づね

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店(茨城)
◇クイズマジックアカデミー5 BBM大会 9/7 24名
優勝:のとまみこ(ユウ)
2位:ヤス 3位:ぱわーほーる
◇VF5R 公式大会 9/13 25名
優勝:Ωボブ太Ω(ジャッキー)
2位:隣人
◇ガンダムVSガンダム Premium DogfightⅢ店舗予選 9/21 10組20人
優勝:典&タミフル(キュベレイ・マスター)
2位 並&はいね
◇ガンダムVSガンダム Premium DogfightⅢエリア決勝 9/21 4組8名
優勝:典&タミフル(キュベレイ・マスター)
◇MBAC 大会 9/23 21名
優勝:番人の舎弟(Vシオン)
2位 番長
◇VF5 公式オープンバトル 9/27 96名
優勝:J.M.Revolution (ジャッキー)
2位 くぬぎ 3位:ΩJETΩ

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉)
◇鉄拳6 大会 9/28 14名
優勝:もんたん(ジャック6)
2位 ディーノ 3位:お願いします

●ゲームセンターリンリン(埼玉)
◇MBACver.B2 大会 9/6 11名
優勝:カネゴン(Vシオン)
2位:knt 3位:まこう
◇MBACver.B2 大会 9/13 13名
優勝:knt (暴走アルクェイド)
2位:カネゴン 3位:メカ?
◇GGXX Λ CORE 大会 9/6 21名
優勝:すず(エディ)
2位TT 3位:せいあん
◇GGXX Λ CORE 大会 9/13 22名
優勝:6 (ザッパ)
2位T 3位:グラ
◇GGXX Λ CORE 大会 9/20 19名
優勝:ユウ(ミリア)
2位:すじ 3位:OFC
◇GGXX Λ CORE 大会 9/27 18名
優勝:グラ(梅喧)
2位:ぺぺ 3位:ヒロ＝キサラギ

●アミューズメントエース津田沼(千葉)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル28 9/21 24名
優勝:カルム
2位:ぷかぷか 3位:セト

●GAME ZETTON (神奈川)
◇アヴァロンの鍵～定例競技会～ 9/13 12名
優勝:メンチ
2位:アルテミス 3位:YOEI
◇アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ 9/13 12名
優勝:ハミルトン
2位:ロンファ 3位:カルム
◇アヴァロンの鍵～ニクルス杯時空を駆け抜けろ～ 9/13 12名
優勝:ハミルトン
2位:ロンファ 3位:カルム

●大久保アルファステーション(東京)
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 9/21 10名
優勝:ガクセー、フリー (フリーダムガンダム、キュベレイ)
2位:ジィニス、わたあめ 3位:小内 秀悟、ろび

●ビッグジョイ鈴鹿(三重)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル28 9/21 21名
優勝:ノバラさぎ
2位:スパイク 3位:リース

●セガワールド今福(大阪) 9/21 12名
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル28
優勝:ARK
2位:トュ 3位:イーノ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟)
◇ガンダムVS.ガンダム 第1回ポイントランバト 9/7 8組(16名)
優勝:ライトニング(ノア&ユーイン)
2位:いいえ、ケフィアです(丸山代理&SEED派)
◇ガンダムSEED 第1回ポイントランバト 9/14
優勝:メタボで死にたく無い(たけひ&石原)
2位:バラライカ(兄貴&鷲津)
◇格闘秋の陣 ストⅣ大会 9/23 13名
優勝:コイデ
2位:TKP
◇格闘秋の陣 ハイパースト大会 9/23 14名
優勝:まさ
2位 せきもと
◇第19回 VF5公式大会 9/28 18名
優勝:ギャラン
2位 飛燕

●クラブセガ金山(愛知)
◇ガンダム ガンダムVS.ガンダム Premiun Dogfight Ⅲ 予選大会 9/7 24組(48名)
優勝:アフィリア(フリーダム、マスター)
2位:ベントmk-Ⅱ 3位:トワイライト

●ハイテクランドセガアビオン(大阪)
◇ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ 店舗予選 9/7 16チーム(32名)
優勝:ウマウマ 村人A (マスター) /ろんげ(フリーダム)
2位:OKA4
◇第1回 ストⅣ 大会 9/21 33名
優勝:Aurik(リュウ)
2位:ジント

●KO-HATSU(大阪)
◇第2回アルカナハート2 2on2 9/28 12名
優勝:ディステケンジ ディス(クラリーチェ)/空手健児(ペトラ)
2位:いきエル

●ネオアミューズメントスペースa-cho (京都)
◇ストⅢ3rd第31回関西ランバト1on1 9/6 15名
優勝:あふろ(UR)
2位:セカイ(KE) 3位:SAITO (UR)
◇ZERO3第87回関西ランバト3on3 9/7 8チーム(23名)
優勝:8000万パワーズ フチ/シバ/カントナ
2位:かやまんびんびん物語 かやまん/SHINYA/くまりゅう
◇GGXX関西ランバト開催6周年記念祭「維新外伝」
・第1部 9/13 251人
優勝:LOX(JA)
2位:イノウエ(OR) 3位:南(CH)
・第2部 同キャラ3on3 69チーム(207名)
優勝:悪霊の神々 (SL) 辻川/ダウト/神園
2位:黒に染まるぜ…お前のために イノウエ・0・かきゅん
・第3部 3on3 9/14 103チーム(309名)
優勝:馳せ参じる闘神(イモータルハーキュリー) ヲシゲ(MI)/N男(VE) /P.C (SO)
2位:ぶっぱ隊「YATTA！」 つぶ(AB)/サミット(CH)/LOX(JA)
◇クイズマジックアカデミー第34回a-choランバト 9/20 57名
優勝:レキ
2位:すだちくん 3位:アイム
◇ストⅣ 2on2大会 9/21 28チーム(56名)
優勝:ただのゲーム好き Jun/MACHI
2位:口先行型 金デヴ/マゴ
◇スパⅡX スター杯関西予選 9/28 21名
優勝:兄ケン
2位:すずき 3位:まっき～7

●三宮 SANX (兵庫)
◇GGXX AC ランバト【2nd Λ31】 9/6 19名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:雨宮 3位:ギンガ系
◇侍魂閃 大会 9/6 10名
優勝:ヒライ(クロード)
2位:高町ろこ 3位:藍霧/二代目英単
◇侍魂閃 初心者大会 9/6 14名
優勝:みよもよ姫(鈴姫)
2位:ツバキ
◇侍魂天下一剣客伝 大会 9/6 32名
優勝:レヲ(炎邪)
2位:ますお@しらなこ 3位:いそかち
◇MBAA ランバト 9/28 23名
優勝:ノエル(遠野志貴)
2位:たべし 3位:モスクワ
◇三国志大戦3大会～軍師シャッフル戦～ 9/7 15名
優勝:小覇王
2位:ショボン 3位:百花繚乱/オール神さま
◇三国志大戦3大会～ガチデッキ戦～ 9/15 16名
優勝:小覇王
2位:かばぷー 3位:紫電の剣姫/セントライト

●ファンタジスタ(岡山)
◇VF5R公式大会 9/13 24名
優勝:こぼっち(サラ)
2位: てぃ～様
◇ストⅣ大会 9/14 11名
優勝:ゲマ(ゴウキ)
2位.Ein 3位:YA
◇ストⅢ3rd大会 9/27 19名
優勝:いずみ(春麗)
2位:ヤマウチ 3位:ホーセー

●セガワールド松江(島根)
◇アルカナハート2大会 9/13 14名
優勝:なずなは嫁選手
2位:モジャ選手
◇ストⅣ大会 9/14 16名
優勝 餅選手
2位:汚肉選手
◇GGXX2on2 大会 9/20 14名
優勝:汚肉&オナトップチーム
2位:十五夜&イルカチーム
◇MBAA ランダム2on2大会 9/27 12名
優勝:おぼろ&すっごいアルカナチーム
2位 ろ～&おうけチーム

●TAC戸畑店(福岡)
◇Fate 大会 9/6 15名
優勝:カズキ(ライダー)
2位:鬣ノ宮(ランサー)
◇MBACverB2 9/14 14名
優勝:REU (レン)
2位:あべろう(シエル)
◇MBAA 9/27 16名
優勝:REU (白レン)
2位:ハミデント(レン)

●TAC北方店(福岡)
◇アルカナ公式予選 9/7 28名
優勝:ヤンデレのかづきに死ぬ程愛されて眠れないUFO かづき(キャサリン) /UFO(親子)
2位:なぉを倒しに来ました♪ ぞろ(笑) /ミニッツ
◇鉄拳6 大会 9/20 12名
優勝:SEKINA (ザフィーナ)
2位:覆面

●ブリゲーレインボー (福岡)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル28 9/21 16名
優勝 ゆ～
2位:ネオバ 3位:Roy

●ゲームプラザアンアン大分店(大分)
◇スト4大会 9/6 16名
優勝:カラクリ(バルログ)
2位:アイスクリーム 3位:ちた
◇ガンダムVS.ガンダム公式大会店舗予選 9/7 12名
優勝:ももふぇち(フリーダムガンダム)&ふぢ(マスターガンダム)
2位:オヨヨ&力道山
◇大分勢主催 MBACBverB2 ランバトFINAL 9/19 22名
優勝:ヨハネ・カラクリーⅡ世(ネロ)
2位:みなと 3位:ろこさん
◇ストⅢ3rd ランダム2on2大会 9/27 13名
優勝:にわとり(春麗)&マンセー (ユン)
2位:二代目ルチさん&コダマ 3位:ナカツル&チタン
◇ストⅣ ランダム2on2大会 9/27 22名
優勝 アイスクリーム(サガット)&ひま影(サガット)
2位:コダマ&にわとり 3位:ちた&アックン

今月は、スガイディノス・ノルベサで9月27日に開催された「DDRsuperNOVA2 駆け引きセブン大会」(メイン部門)をピックアップ。
決勝では曲ごとに4位が次の曲とオプションを指定でき、7曲繰り返すルール。「FAXXぽぽろん」は、5曲目でSUN KISS DROP激のステルスレフトを使うという作戦に出て、見事優勝を手にした。本番での高得点に観客も大喜び!

見事優勝した「ＦＡＸＸぽぽろん」(写真左から2番目)を囲み、称える他の上位入賞者たち。

ハイスコア全国集計

2008年9月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
サムライスピリッツ閃	タイム	2'30	APACCHI	ALLクリア(8人)ガルフォード	個人申請 ポート24 浜松店(静岡)
まもるクンは呪われてしまった!	スコア	89,840,590	北海道行ってきます!	ALL キンヤ	個人申請 新宿ゲーセン ミカド(東京)
	タイム	残7'41	画イ白K.Oタイムイズパネェ…	ALL ふるる	個人申請 NOVAステーション(愛知)
アルカナハート2 Ver.2.1		10,289,800	愛のそうかパワー	ALL キャサリン京橋	GAME'S MILK(京都)
戦国BASARA X		30,857,700	T.B金返せ!	ALL	デイトナIII(埼玉)
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶		11,203,390	TOE	ALL 1P側	個人申請 楽市楽座 黒崎店(福岡)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 通常2周	440,277,199,519	真白	2周ALL 残×5	Game in えびせん(東京)
	タイプA・パワー 裏2周	485,265,602,973	息切れです…ダメK.K	ALL 連付 残2	グッデイ21(東京)
	タイプB・パワー 裏2周	591,107,074,686	かがみん	2周ALL 全面安めですが全繋ぎ	Game in えびせん(東京)
	タイプC・パワー 通常2周	455,826,439,742	わっち@横に○○○君orz	2周ALL 残×2	Game in えびせん(東京)
	タイプC・パワー 裏2周	571,855,314,429	やっぱりポッキリユセミさん><	ALL 連付	グッデイ21(東京)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,442,070	SIZ(平成のNEET子達)	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントサーカスマジシャン(埼玉)
	エモン・5	3,863,140	胸板RESQ	全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
	ジオール・トゥイー	3,281,840	π.RESQ	全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
シューティングラブ。2007(UNIT-3)	UNIT-3	22,672,810	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK(京都)
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	233,570,190	WSM-MKZ	ALL	SPOLA九品寺(熊本)
虫姫さまふたりブラックレーベル	マニアック・レコ	1,423,134,870	真月@穿いてないから恥ずかしくないもん!	ALL 残5 B5	個人申請 プレイシティキャロット伊勢佐木町(神奈川)
	マニアック・パルム	1,387,127,140	NKS@お値段以上にとり支援	ALL 残5 B5	個人申請 天野ゲーム博物館(愛知)
	オリジナル・レコ	3,669,468,728	DBS	ALL 装置なし 16回目のノーミス	個人申請 ビッグワン(埼玉)
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,854	BOS.U	ALL	グッデイ21(東京)
クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～		303,800	KOOL-ERO@犬 福耳彩たんカワユス～	ALL 91.2%	グッデイ21(東京)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	赤主秋葉	7,294,900	元女王	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	弓塚さつき	7,480,300	ミルみで	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	ネロ・カオス	4,966,900	傷有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	メカヒスイ	4,228,600	訳有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	猫アルク	4,963,700	欠品有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4		648,450	TOE	ALL 1P側 Chapter2にてミニマジシャン(2,000pts)未取得	個人申請 黒崎フレンド(福岡)
ザ・ランブルフィッシュ2	アラン	1,877,120	YUKINARI・2様、サイン下さい。も	ALL 連付	えの木(高知)
	ラッド	1,566,740	長谷川平蔵	ALL 連付	えの木(高知)
	カヤ	1,433,610	マッキ上等兵	ALL 連付	えの木(高知)
	ゼン	1,268,920	もっさん	ALL 連付	えの木(高知)
	ガーネット	1,313,370	もっさん	ALL 連付	えの木(高知)
	タイフォン	1,314,440	もっさん	ALL 連付	えの木(高知)
	バズウ	1,115,050	長谷川平蔵	ALL 連付	えの木(高知)
	ミト	1,151,660	長谷川平蔵	ALL 連付	えの木(高知)
	グリード	1,086,590	Y-S	ALL 連付	えの木(高知)
	ハザマ	1,250,390	Y-S	ALL 連付	えの木(高知)
	シェリル	1,265,780	Y-S	ALL 連付	えの木(高知)
	ヒカリ	1,392,460	ランカちゃん	ALL	個人申請 LA倶楽部(岩手)
	ベアトリス	1,473,350	コルルゥ@キラッ☆	ALL	個人申請 LA倶楽部(岩手)
	オービル	1,149,520	コルルゥ@キラッ☆	ALL	個人申請 LA倶楽部(岩手)
ぷよぷよフィーバー	わくわく	2,447,767	ZTY	ALL	デイトナIII(埼玉)

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	ジョー東	1,938,700	フク嬢(ネコ科ヒト)愛してます。AAZ	ALL 連付 P.SSS×20	えの木(高知)
ライデンファイターズ	スレイブ	55,355,110	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
戦国ブレード	ハガネ	2,428,100	J.G.K-ALL ㊙	全2周クリア クリア時残機×0ショット連付	個人申請 GAME IN COO(兵庫)
鉄拳3	ポール	35"50	GGE-虎井権太	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	オーガI	53"78	LKR	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	トゥルーオーガ	53"48	LKR	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
龍神	連付	2,296,800	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
1943	2P	4,732,320	みここ旧ver	ALL 連付　1人で2人用	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段(申請数により変動します)、2005年1月以降に稼動したタイトルを中段に配置しています。
レトロゲームは2005年1月以前に稼動したタイトルを指します。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

レイディアントシルバーガン

ステージ4 ALL 連同付

27,437,240

ステージ2 ALL 連同付

23,101,650

T³-CYR-WIZ
グッデイ21(東京)

徹底的なパターン練り直しで脅威の2部門同時更新だ

スコア達成時の点数効率は、ステージ2の方が3Eクリア時480万、2Eクリア時が1005万、5A(戦艦)のスコアが1222万、そしてステージ4は3E、4E、5Aの各クリア時がそれぞれ479万、1433万、1228万となっている。

全体を通してみるとC撃ち込みを増やした分で、各面1～2万点はスコアアップに成功しているそうだ。なお、ステージ2の2A～2Eは基本的に数年前にパターンが完成されていて、「各ボス戦でのAやABの撃ち込みがうまくなったくらい」だそうだが、ステージ4の方は改良の余地があったとのこと。

その改良点というのは、4Aでは道中のC撃ち込みとボス戦のカスリ上達。これで3万点アップ。4Bは開幕のシークレット×2の安定化とC撃ち込み、ボス戦カスリ上達で3万点アップ。4Eは中ボスでの赤ザコ斬りの上達など。そしてもっとも大きな稼ぎ場所である5Aに関しては、ベストは1230万点から変わっていないものの、ベスト達成の成功率は上がってきているそうだ。

現実に出せるかは不明だが、できればステージ4は2770万点以上を出したいとの発言もあり、どこまで伸びていくのか、今後も目が離せない。

集計店舗ハイスコア一覧

GAME 41

http://game41.web.infoseek.co.jp/

北海道札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

1	スカイアラート(連付)	3,538,500	GAME41、マジ忍者屋敷!!	4-4
2	アストロフラッシュ	5,562,030	隕石、マジ大門軍団!!	R55 トイレハメ
3	怒首領蜂大復活 ver1.5(通常2周 タイプA・パワー)	31,885,472,106	KMK	2-4ボス
4	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	2,388,200	B.M	ALL
5	セガテトリス	13,360,876	倍満で踊る大門軍団	ALL ライン378

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

★	戦国BASARA X	30,857,700	T.B 金返せ!	ALL
★	ぷよぷよフィーバー(わくわく)	2,447,767	ZTY	ALL
3	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周タイプC・ボム)	41,686,426,869	chrono @おまえゲロ犬	ALL
4	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周タイプB・ボム)	37,640,648,105	chrono @わふー	ALL
5	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周タイプA・ボム)	57,163,473,130	chrono @くちゃくちゃかわいい	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

★	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	27,437,240	T³-CYR-WIZ	ALL 連同付
★	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	23,101,650	T³-CYR-WIZ	ALL 連同付
★	テトリス・ザ・グランドマスター3(WORLD-EASY)	1,854	BOS.U	ALL
★	クイズ&バラエティ すくすく犬福2～もっとすくすく～	303,800	KOOL-ERO @犬福耳彩たんカワユス～	ALL 91.2%
★	ライデンファイターズ(スレイブ)	55,355,110	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周タイプA・パワー)	485,265,602,973	息切れです…ダメK.K	ALL 連付 残2
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周タイプC・パワー)	571,855,314,429	やっぱりポッキリユセミさん><	ALL 連付

大久保アルファステーション

http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

1	グラディウスII(4-F)	10,000,000+α	宮崎リンちゃん♀(九能、負ける)	12-7で達成NEWバージョンEバージョンエブリ15万連付
2	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	3,363,400	M.T	ALL 1周158万 使用ボム×2 連付

Game in えびせん

http://www.ebi-cen.com/

東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F ☎03-6909-4776

★	鉄拳3(ポール)	35"50	GGE-虎井権太	ALL 連同付
★	鉄拳3(オーガI)	53"78	LKR	ALL 連同付
★	鉄拳3(オーガII)	53"48	LKR	ALL 連同付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(通常2周 タイプA・パワー)	440,277,199,519	真白	2周ALL 残×5
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周タイプB・パワー)	591,107,074,686	かがみん	2周ALL 全面安めですが全繋ぎ
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(通常2周 タイプC・パワー)	455,826,439,742	わっち@横に○○○君orz	2周ALL 残×2
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(赤主秋葉)	7,294,900	元女王	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(弓塚さつき)	7,480,300	ミルみで	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(ネロ・カオス)	4,966,900	傷有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(メカヒスイ)	4,228,600	訳有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(猫アルク)	4,963,700	欠品有中古品	ALL 連同付

GAME-COLLEGE

http://www.college1.co.jp/index.html

愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

1	フェイト/アンリミテッドコード	2,352,518	おたでーす。	セイバー
2	フェイト/アンリミテッドコード	2,357,499	おたでーす。	遠坂凛
3	フェイト/アンリミテッドコード	2,262,837	おたでーす。	衛宮士郎
4	まもるクンは呪われてしまった!(スコア)	2,140,400	素人です。	まもるくん
5	まもるクンは呪われてしまった!(スコア)	2,091,520	素人です。	

GAME'S MILK

http://www.milk.uji.kyoto.jp/

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

1	バーチャファイター5R(スコア)	950,700	さすらいのそうかパワー	ALL REVISION1
★	アルカナハート2 Ver.2.1	10,289,800	愛のそうかパワー	ALL キャサリン京橋
★	シューティングラブ。2007(UNIT-3)	22,672,810	TEN	ALL 連付

チャレンジャー ABABA 天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

★	オトメディウス(エモン・5)	3,863,140	胸板RESQ	全3面クリア 改造なし
★	オトメディウス(ジオール・トゥイー)	3,281,840	π.RESQ	全3面クリア 改造なし
3	Gダライアス(ニュー)	39,157,800	大明神	ALL 連付 512×1 ボス前2195万
★	龍神(連付)	2,296,800	みここ旧ver	ALL 連付
★	1943	4,732,320	みここ旧ver	ALL 連付 1人で2人用

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3999

★	ザ・ランブルフィッシュ2(アラン)	1,877,120	YUKINARI・2様、サイン下さい。も	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ラッド)	1,566,740	長谷川平蔵	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(カヤ)	1,433,610	マッキ上等兵	ALL 連付
4	ザ・ランブルフィッシュ2(ベアトリス)	1,414,740	一応、目標クリア。Y-S	ALL 連付
5	ザ・ランブルフィッシュ2(ヒカリ)	1,352,370	モカキュ	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ゼン)	1,268,920	もっさん	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ガーネット)	1,313,370	もっさん	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(タイフォン)	1,314,440	もっさん	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(バズウ)	1,115,050	長谷川平蔵	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ミト)	1,151,660	長谷川平蔵	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(グリード)	1,086,590	Y-S	ALL 連付

HI-SCORE

●「集計店舗ハイスコア一覧」の表は、左から「通し番号」「ゲームタイトル(部門)」「スコア」「スコアネーム」「備考」となっています。
●通し番号の欄に★が入っているものは、全国一位を達成したスコアです。
●「集計店舗ハイスコア一覧」には、集計対象外のタイトル、部門のスコアが載っていることがありますが、それらはあくまで参考スコアとしての掲載です。どのような高いスコアを獲得していても、それらが全国一位スコアのリストに載る(当コーナーが全国一位として認定する)ことはありません。

★	ザ・ランブルフィッシュ2(ハザマ)	1,250,390	Y-S	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(シェリル)	1,265,780	Y-S	ALL 連付
★	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー東)	1,938,700	フク嬢(ネコ科ヒト)愛してます。AAZ	ALL 連付 P.SSS×20

モンキーハウス本館&サブカルチュア 合同集計 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

福岡県福岡市早良区曙2-9-9(モンキーハウス本館) ☎092-843-5671

1	デススマイルズ(ウィンディア・峡谷有り)	518,184,151	TETSU @ STG イベ記念	ALL 残×4.5 B×0
2	むちむちポーク(むちむちブルー1周END)	241,753,810	りす@遠征記念	ALL 3面終了 1.03くらい
3	パルスター	1,029,370	(´・ω・`)	ALL ようやく ALL
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	2,232,037,990	もず	ALL 3257HIT
★	むちむちポーク	156,966,290	(´・ω・`)	ALL むちむちブルー 中級モード 集計希望(笑)

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計 http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

熊本県熊本市黒髪5-4-62(ゲームプラザ・ショールーム) ☎096-372-5700

1	ザ・ランブルフィッシュ2(ラッド)	1,539,760	ジュウゴ	ALL グリード有り 連なし
2	むちむちポーク(むちむちイエロー1周END)	233,570,190	WSM-MKZ	ALL
3	怒首領蜂II(実戦)	2,735,151,550	双子エンジンGRF	ALL Aタイプ 残0
4	虫姫さまふたり Ver1.5(オリジナル・パルム)	174,006,124	もうやりたくないです MSG	ALL 初クリア ノーマル 残0
5	アルカナハート2 Ver.2.1	8,751,800	ギンギンまたお	ALL キャサリン 罰
6	ザ・ランブルフィッシュ2(カヤ)	1,360,230	プチてんし	ALL グリード有り7面 106万 EDの歯ギシリ感!
7	ザ・ランブルフィッシュ2(ヒカリ)	1,376,050	プチてんし	ALL グリード有り 7面107万 初音ミク生誕1周年

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://hurricanekanoya.fc2web.com/

鹿児島県鹿屋市本町9-16_ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

1	ZOOO	1,259,730	MAH!	ALL
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(ネクロ)	7,338,700	●	ALL

講　評

『サムライスピリッツ閃』は、個人申請用紙によると全試合で開幕AAから一〜二人目は⬉BAAの2段止めの繰り返しで、とどめは3段出し切り。三人目〜六人目と八人目は⬉BAAを出し、ヒット時はそのままA+B+C+Rのガード不能技を、ガード時は⬇⬋⬅+R(犬)を出して間合いを取ってから同様のガード不能技を出すパターンだそう。ちなみにCPUは⬇⬋⬅+Rをガードしないので、七人目や、とどめに非常に有効とのことです。

『まもるクンは呪われてしまった!』は今回から残タイム部門も集計開始。スコア部門とは違って、ほとんどの敵を無視して走り続けるプレイなので、キャラはふるるを使用しています。最高で最終決戦前で残タイム10:45前後とのことで、ラスボス次第では9:00残しの可能性もあるそうなので、次回以降に注目していきましょう。

『虫姫様ふたり ブラックレーベル』は、マニアックが2部門そろっての更新。画面上部に敵が出現する際には、撃ち込んでもダメージは入らずにカウンターは上昇するので、これで倍率をどれだけ上げられるかが勝負どころ。ちなみにこれはこれまでの虫姫さまシリーズはもちろん、他のCAVEのシューティングでも応用できる手段です。そしてレコとパルムを比較すると、やはりレコの方が理論値は高くなり、特にボス戦と4面で大きな差がつくそうです。

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』は敵がつかみ攻撃をしかけてくる際の無敵時間に攻撃を当てて、撃ち込み点を稼ぐのがポイント。つかみはランダムで発生するので、敵が攻撃中にちょうど倒せるようにするのが重要とのことです。

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)
店舗欄が復活した途端、スコアが低調になりました。

●Game in えびせん(東京都)
今月は実にさまざまなドラマがありました。本当にお疲れさまです! ちゃんと獲れてるといいねw

●大久保アルファステーション(東京都)
B1フロアのオールドゲームコーナーにオールドゲーム対戦台を2セット増設し、対戦台は合計8セット(16筐体)となりました! 他店では無くなったタイトルが対戦台で見つかるかもしれません……。

●GAME COLLEGE(愛知県)
メルブラAA早くも50円2クレイベントに追加! 毎週水曜日は対戦しまくりだー!! 他にもガンダムVS.ガンダムが50円2クレだったり、価格破壊のお店ですよ。ぜひ一度遊びに来てね。

●チャレンジャーアババ天神橋店(大阪府)
今月は各地からいろいろな方々にご来店いただきありがとうございました。

●えの木(高知県)
HEROIC COMMAND! またしても香川・ズバ番の英傑号令がさく裂! 羽虫と雑草の国・高知県に、ゴリ中嶋先生が降臨。大変濃密な宴会となりました。来店感謝です。

●スポラ九品寺&ショールーム(熊本県)
りすぽ氏、TAM氏ご来店ありがとうございました。

●電脳遊園地ハリケーン(鹿児島県)
徐々に涼しくなってきましたがハリケーンの対戦熱は収まることを知らない! KOFシリーズ、ストIII 3rd、ギルティなど熱い盛り上がりを見せています。約1ヶ月おきのイベントは見逃せない!

●サブカルチュア&モンキーハウス本館(福岡県)
STGイベントお疲れさまでした。引き続き、多数のスコア申請お待ちしております。

次回集計
(アルカディア12月号掲載)は
2008年11月16日(日)
までに出されたスコアで、
11月19日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

MELTY BLOOD Actress Again

【スコア】の1部門で集計。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45]

D1GP ARCADE

【ドリフト選手権・総合】のポイントで集計。使用車は問いません。カード使用必須。
■スコアに影響する設定はありません。

RAMBO

【スコア】の1部門で集計。
■工場出荷設定[難易度:NORMAL、ライフ:3]

STREET FIGHTERIV

【トライアル】の残りタイムに加え、アーケードモードの【スコア】での集計を開始します。カードの使用必須。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:4/MEDIUM DAMAGE LEVEL:2/NORMAL GAME SPEED:3/NOMAL TIME SPEED:2/NORMAL CPU ROUND:3]

連絡先

■ハイスコアのあて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-3265-7340
※質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

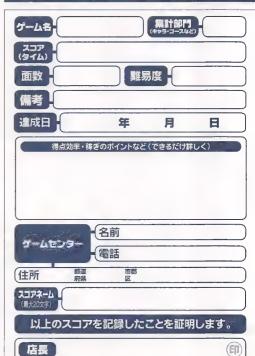
集計に関する基礎事項

「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」に関しましては、弊誌ウェブサイトをご覧ください。

ARCADIAMAGAZINE.com
PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

個人申請記入用紙

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

使って遊べる!! アルカディアクーポン

肌寒い季節になってまいりしました。そんな寒さを吹き飛ばすため、ゲーセンに行って盛り上がり心も身体も暖まろう。クーポンを使ってお得に楽しめば、ふところの方も暖まりますよ！

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗

伊丹ゲームスペース

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ホウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
	THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	仙台市太白区鈎取本町1-21-2	☎022-244-5911
	THE 3RD PLANET　BiVi仙台店	仙台市宮城野区榴岡2 1 25 BiVi仙台 2F	☎022-742-0543
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4 2	☎024-935-2388
	THE 3RD PLANETピボット福島店	福島市栄町1 1 パワーシティピボット内	☎024-526-3536
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2 11 11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
	THE 3RD PLANET古河店	古河市松並2-18-10 マーケットシティ古河	☎0280-32-1138
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
	THE 3RD PLANET那須塩原店	那須塩原市下厚崎字東厚265-2	☎0287-73-0551
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1F	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
	THE 3RD PLANETフルスポ八潮店	八潮市大瀬822 1 フルスポ八潮 3F	☎048-994-5377
	THE 3RD PLANET上尾店	上尾市愛宕3-1-40 スーパーバリュー 2F	☎048-772-7888
千葉県	DEEP	習志野市大久保1 17 11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1F	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1 21 14 羽鳥ビル 2F	☎043-462-1203
	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2 8 1	☎043-222-5610
	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2 3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア 2F	☎047-411-7971
	THE 3RD PLANET市川妙典店	市川市妙典4-4-27妙典 センタービル 2F	☎047-300-2166
	THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店	千葉市稲毛区長沼原町731-17	☎043-304-7373
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22 4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1 14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1 29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1 22 7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2 2 27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4 3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11	☎03-5428-4550
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917 1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4 14 5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1 21 1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10 11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタンオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1F	☎03-3561-1261
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル B1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
	THE 3RD PLANET昭島店	昭島市松原町1-6 14	☎042-500-1414
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区二ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホ　ムズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
	アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2 -1-2	☎046-200-6370
	ゲームファンタジア茅ケ崎店	茅ケ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F	☎0467-87-8802
	THE 3RD PLANET港北ニュータウン店	横浜市都筑区中川中央1 25 1 ノースポートモール 6F	☎045-914-7386
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
	THE 3RD PLANET新潟県庁前店	新潟市中央区出来島2丁目1番24号	☎025-290-8811
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ―38 ナ ヒ　モール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40 12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	THE 3RD PLANET長野大通り店	長野市大宮鶴賀権堂町1506 3 長電権堂第2ビル 1F	☎026-231-5015
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448 1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	THE 3RD PLANET 富士店	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	THE 3RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

加盟店Find Out! Vol.67

長野県 THE 3RD PLANET 長野大通り店

店舗情報

住　所：長野市大字鶴賀権堂町1506-3 長電権堂第2ビル1階
電話番号：026-231-5015
営業時間：9:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※すべての100円ゲームを1プレイサービス。

スタッフより

プライズに力を入れてます。さまざまな景品を取りそろえてお待ちしております。

長野電鉄長野線、権堂駅を下車、徒歩5分。

神奈川県 THE 3RD PLANET 港北ニュータウン店

店舗情報

住　所：横浜市都筑区中川中央1-25-1 ノースポートモール6F
電話番号：045-914-7386
営業時間：9:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ

※格闘ゲーム、音楽ゲーム、クイズゲームが1プレイ1枚。

スタッフより

メダル、ビデオゲームなど、最新ゲームが大好評稼働中。ぜひ一度ご来店ください。

横浜市営地下鉄、センター北駅を下車、ノースポートモール6F。

アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

アルカディア→ゲームセンター

10月30日から 20-11.29まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
	THE 3RD PLANET浜松プラザ店	浜松市東区上西町1020番地	☎053-466-3387
	THE 3RD PLANET　BiVi沼津店	沼津市大手町1 1 5	☎055-926-7739
	THE 3RD PLANETクレッセ静岡店	静岡市清水区鳥坂860	☎054-349-2006
	THE 3RD PLANET静岡インター店	静岡市駿河区中野新田383 3	☎054-202-5500
	THE 3RD PLANET御殿場インター店	御殿場市東田中1066 1	☎0550-70-0705
愛知県	PLAY SEVEN	一宮市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清須店	清洲市一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51 4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2 1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ノ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	京都市左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
京都府	THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店	京都市中京区西ノ京栂町1-6	☎075-813-2150
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1 5 21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6 4-9	☎06-6351-1530
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1 9 10 マルヤマビル 1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16 12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三ノ宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
	NEW! 伊丹ゲームスペース	伊丹市中央1-5-5 ボントンビル 1F	☎072-785-1549
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
	THE 3RD PLANET鳥取店	鳥取市南隈136-1 トリニティーモール Aゾーン	☎0857-37-3010
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
	アミューズメント パークワールド	広島市中区八丁堀11-6	☎0726-71-5123
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
	THE 3RD PLANET山口店	山口市湯田温泉6-8-3	☎083-933-0307
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2 2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554 18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1F～3F	☎ 092-724-5971
	THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店	福岡市博多区東光寺町2-6-40	☎092-474-2273
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100 2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4 3	☎0979-23-6179
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島市新栄町1 28	☎099-255-2505
	THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店	鹿児島市与次郎1-11-1　フレスポジャングルパーク 2F	☎099-213-0223
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙い目。
箱タイプ：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めの箱で本体も狙える。割と簡単。

11月も、ゲームセンターでしか獲得できない魅惑のアイテムが盛りだくさん！　そして新作格闘ゲーム『すっごい！アルカナハート2』のプライズがついに登場!!

VOCALOID　初音ミク エクストラフィギュア

セガ／登場中／全2種

話題のバーチャルアイドル、初音ミクと鏡音リンがプライズに降臨！特徴であるスレンダーなボディラインを、忠実に再現しているぞ。

POP WONDERLAND ヴィネッティアムキュート

セガ／11月上旬／全5種

『POP WONDERLAND』のフィギュア。5種類そろえると、ひとつの物語が完成するぞ！

すっごい!アルカナハート2 マグカップ

ジパング／11月～12月中／全3種

シリーズ最新作のイラストがデザインされたマグカップ。はぁとと冴姫、そしてペトラというラインナップだ。

サンデー×マガジン50周年コラボ 雑誌型ジャンボ電卓

セガ／11月下旬　全2種

週刊少年サンデーや週刊少年マガジンと同サイズ（B5）という、ビッグな電卓。両誌のコラボレーション発表号の表紙がデザインされている。

サンデー×マガジン50周年コラボ エクストラフィギュアまつりのよるに

セガ／11月中旬／全2種

今年で50周年を迎えた週刊少年サンデーと週刊少年マガジンのヒロインが、浴衣姿で登場！　背景には矢吹ジョーなどのお面が飾られているぞ。

プライズ原形披露宴

人気カードゲーム『三国志大戦3』から、小喬のフィギュア化が決定!（2009年1月登場予定）　その可憐な姿を再現すべく、制作が進められているぞ。

『三国志大戦』甘皇后に続き小喬がプライズフィギュア化!!

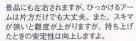
すっごい!アルカナハート2 ビッグバスタオル

ジパング／11月中旬　全2種

こちらは全長140センチを誇るジャンボバスタオル。はぁとと新聖女のなずなが、等身大に近いサイズであなたのもとにやってくる!?

プライズテクニック研究所
プテ研

第7回目のテクニック 窓の月（まどのつき）

イラスト：森茶

機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア5

バンプレスト／11月中旬／全2種

セカンドシーズンが好評放映中の『ガンダム00』から、フェルトとネーナをファーストシーズン時のコスチュームで立体化！

ドラゴンボールZ×ワンピース DX組立式フィギュア

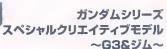
バンプレスト／11月中旬／全2種

週刊少年ジャンプの二大ヒーロー、悟空とルフィが、なんと互いの衣装を交換した姿でフィギュア化！

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 組立式MSヘッドディスプレイコレクション2

バンプレスト／11月中旬／全4種

『ガンダムVS.ガンダム』に登場するガンダムを、続々と立体化！　今月はZ、アレックス、V、そしてゴッドの4機だ。

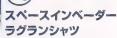
ガンダムシリーズ スペシャルクリエイティブモデル ～G3&ジム～

バンプレスト／11月下旬／全2種

「ガンダム3号機」ことG3ガンダムと、ジムのアクションフィギュア。武装が充実しており、さまざまなポージングが可能！

あしたのジョー リアルフィギュアVol.3

タイトー／11月下旬／全2種

ホセ・メンドーサとの死闘を終え、燃えつきたジョーを立体化。哀愁漂うモノトーンバージョンが秀逸！

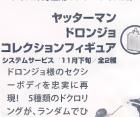
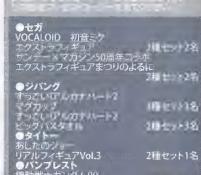
スペースインベーダー ラグランシャツ

タイトー／11月下旬／全3種

『スペースインベーダー』のドット絵がデザインされた、ラグランTシャツ。サイズは男性用のフリーサイズだ。

ヤッターマン ドロンジョ コレクションフィギュア

システムサービス／11月下旬／全2種

ドロンジョ様のセクシーボディを忠実に再現！　5種類のドクロリングが、ランダムでひとつ付属する。

今月のプレゼント

●セガ
VOCALOID　初音ミク
エクストラフィギュア　2種セット2名
サンデー×マガジン50周年コラボ
エクストラフィギュアまつりのよるに　2種セット2名
●ジパング
すっごいリアルカナメハート2
マグカップ　1種セット1名
すっごいリアルカナメハート2
ビッグバスタオル　2種セット3名
●タイトー
あしたのジョー
リアルフィギュアVol.3　2種セット1名
●バンプレスト
機動戦士ガンダム00
DXヒロインフィギュア5　2種セット2名
ドラゴンボールZ×ワンピース
DX組立式フィギュア　2種セット2名
●システムサービス
ドロンジョフィギュア　2種セット5名

絵：タケシマサトシ

第四話　公爵と鳥

「……アレキサンダーが成したことは、夜警国家の設立に他なりませぬ」

「夜警国家？」

深き森のディディスカスは、シャイングレイの長髪を短く揺らして尋ねた。碧色の肩衣と球帽子、眼鼻の彫りは深く、その瞳には強い意志が窺える。

「ウム、夜警国家とは、政が必要最低限な夜警的な役割しか果たさない、いわば自由放任主義の国でありまする」

木立の先から返る声には、バリトンの華やかな——色気があるとも言い換えられる——声楽じみた響きがあった。

「聖王を自称するアレキサンダーは、帝民の声を疑いなくも聞き入れ、小麦の専売を自由流通に改め、また貴族の土地を解体して小作人それぞれを地主にするという暴挙までも」

「しかし——」

ディディスカスがまた髪を振る。髪の左右から両翼さながらに飛び出している鋭角な三角耳は、エルフ族の証だ。

「——それが民の望みであらば——その小麦の件も土地の件も、民たち自らが物事を定め、それに基づき行動するとの決意なれば、まさしく人民の権力、悪しきこととは思えませぬが」

「クッ、ククッ」

「可笑しき見解でしょうか？」

ディディスカスは眉根を寄せた。珍しくも知的な談義を楽しめるかと思っていたのに、戯笑で返事をされては、鼻で嘲って"反論できないくせに強がりたがる"獣人族と同じだ。この男も、しょせんは見かけ倒しということか。

「ククク、クッ」

続く含み笑いに、樹木の狭間から響く川のせせらぎが斉奏する。ごく低く、鳥の羽音も折り重なった。

周囲は鬱蒼とした木々に覆われ、枝葉の天蓋が陽射しを遮っている。大陸南西部に位置する"神秘の森"シルヴァランド、その王宮にほど近い一角だった——この原生林に棲む住人は、魔法を操るエルフ族と、野獣の力を誇る獣人族であり、両者は奇跡的にも共存しつつ、シルヴァランドは大陸で最も長い平和を保っている——。

「クッ、ククッ」

「その執拗な笑い、いくら客人とはいえ、失礼ではありますまいか、公爵カサンドラ？」

「ウム、鳥との会話が失礼とは」

「鳥？」

風が葉擦れの合唱を奏で、角度が変わった木漏れ日が、切り株に腰掛ける軽鎧の男に降り落ちる。

金色の長い顎髭、同様の頭髪、面長の顔に刻まれる形のいい皺々は—ディディスカスにとっては—大木の美しい年輪を連想させた。幾多の思慮と学識を経た証であるのだろう。

「いや、確かに失礼ではあった」

長マントを翻しながら立ち上がるカサンドラ公爵の手先、握られる杖の柄には、梔子色の鳥が附随していた。

「森の管理者たるディディスカス殿と会話中に、パリスをあやしてしまって」

「パリス？　その鳥の名でありましょうか、森では見かけぬ種ですが」

「ウム、來鳥です」

小鳥と呼ぶには大きく、かといって猛禽にしては眉斑と瞳が優しすぎる。頭頂部から長く伸びている冠羽が特徴的な鳥だった。

「パリスは時も場所も選ばず、わたしの元に飛来しては何事かを熱心に話したがります。よもや鳥に怒鳴ることなど出来るわけもなければ、つい笑顔で応え……いや……どうであろうと言い訳、ディディスカス殿との会話を遮ったのは、わたし自身の行ないであり、非礼を深くお詫び申し上げます」

長身のカサンドラが片膝を折る。

「こ、こちらこそ、理由を問わぬまま詰問口調になってしまい」

ディディスカスは髪を振った。

「公爵カサンドラの行ない、小動物への優しき対応、それは神秘の森の心そのものであり」

「ウム、わたしは常に"対等"です」

「対等——」

「相手が鳥であろうが、人であろうが、常に自分と同条件の存在であるという謂です」

「素晴らしい」

ディディスカスは素直に頷いた。

「ウム、信頼関係とはそのような対等のものであるはずです。決して一方だけが忠誠を誓うものではない。しかるに、聖王を自称するアレキサンダーは、騎士団や聖教会、帝民に対し、一方的な忠誠を求めております」

「——それは——」

「アレキサンダーには"対等"の精神がない」

帝都テゲネアから旅立った神聖帝国の騎士団は、旅団規模の大がかりなものであった。

東の国境地帯から帝都に帰還したばかりの騎士団長ダークにとっても、これほどの大部隊を動かすことは数年ぶりのことであり、しかも準備期間も短く、下命"全軍、可及的速やかに南下せよ"を訝しむ余裕すらなかった。

「もとより君命を推闞するつもりなどもない

が」
　生粋の軍役であるダークにとっては、下命にはただ従うのみ、ましてや今回の南下遠征の命は、貴族議会からでも聖教会でもなければ、そのさらに上、帝国の頂点たる聖王直々のものなのだ。
　馬上から後方に続く縦隊を見やる。
　ダークの金髪が吹きかかる砂塵に踊った。力強く突き出た鼻、がっしりとした顎、身に付ける軽鎧は白、同色のマントを羽織っている。往々にして若く見られがちだが、相応の齢を重ねており、騎士団の前世代（プリービアス）とともに戦った長き経歴を持つ。
「――どうした、ダーク？」
　斜め前方から白銀の軍馬が駆け寄った。体色は実際には茶褐色だが、銀の飾り鋲を打った純白の馬衣（うまぎぬ）で覆われている。ペガサスをイメージする――聖王専用の――乗馬だ。
　ダークは目礼して口を開いた。
「帝都を発って以来、休息が少ないかと」
「ふん、余も休んではおらん」
　アレキサンダーが苛立つように言う。
「お言葉ながらも、後続部隊には新兵も多く、この強行軍のままでは、目的地に到達するまでに疲弊が蓄積され」
「精鋭、屈強を集めろ、と言ったはずだが」
「もちろん集めましたが、主力部隊が抜けた後の帝都の守護もまた要かと」
「ふん、精鋭の何部隊かは帝都に残したということか」
　頷きながら、ダークは、アレキサンダーの腰を伏し目がちに見やった。銀色の外衣で半ば隠されてはいるものの、帯びている太刀は紛れもなく“聖剣”だ。
　聖教会の最奥、結界室に保管されていた状態にて、何度か拝謁したことがある。神聖帝国（アルカディア）初代大帝以来、誰も握ることができなかった剣を、この若者は本当に手にしたのだ。
　資格があったということか――すべてを統べる――聖王の――。
「ダーク、休息はより短く、後続部隊の足を急がせろ」
「伝えます」
「最速、最短距離で神秘の森（シルヴァランド）へと赴く」
「神秘の森は我が帝国に極めて友好的であり、戦（いくさ）は避けたいところですが」
「ふん、初動先発隊のフランシャードからの伝令によれば、森のエルフたちは叛乱者カサンドラの引き渡しを拒否したそうだ」
　頷き、ダークは前方の荒野に顎を上げた。
「ところで聖王、この進軍コースでは確かに地図上の南下最短距離ながらも、実際に踏破するのは難しいと思われますが」
「なぜだ？」
「この先は荒涼たる岩場、亀裂の大地です、左方向へと迂回し」
「余は最短距離を征（ゆ）く」
「お言葉ながらも」
「ふん、案ずるなダーク、信頼に足る傭兵団を斥候に出している。軍馬が通り抜けられる道を知らせてくれるであろう」
　アレキサンダーが手綱を引き、隊列の最先頭へと駆け戻る。
　新しき聖王は常に先陣だった。進路の安全を確認する物見隊よりも先んじてしまうのだ。
「――若さ、か」
「若いってええなぁ」
　野太い声に、ダークは眉を下げて振り向いた。
「まだついて来ていたのか」
　馬車を引く商人――正直商人――ペシだ。
「聖王はんの許しはありまっせぇ、兵站（へいたん）として商売してええって、どや団長はん、甘くて疲れがとれるチクロ水なんかは？」
「飲めたものではないな」
「ほなら見てるだけで癒される、ザンザー踊り子の活版画はどうや」
「そんなものを騎士たちに売っているのか!?」
「ち、ちょっとだけや」
　ブツブツと呟きながらペシが馬車を廻す。
「なんやもう、堅物ばかりで。聖王はんは約束の短剣もくれへんし、王宮のものは個人の財産ではないから譲れんとかなんとか、代用として騎士団内での出店を許可してもろたけど、ちっとも売れへんやないか。チュレージはんなんか、似合うと思うて用意したスケスケのビュスチェを、顔を真っ赤にして斬り裂くし」

「いやいや、デモクラティアは実（じつ）のところ、危険に満ち満ちた政でありますな」
　カサンドラが言う。
「民の声が政に直接的に反映する、なるほど、アレキサンダーはその声を聞き入れて小麦の流通を変え、貴族所有の土地を再分割した」
「さして危険はないように」
　ディディスカスは小首を傾げて続けた。
「既得権を奪われた貴族が“危険”ということなら理解できますが」
「ははっ、森の管理者はユーモアがおありだ、わたしが言う危険とは、デモクラティアは独裁を産みやすいということです。民というものは眼前に出される食事や仕事に嬉々として、国全体を司る大局的な判断はできませぬ」
　カサンドラの声は力強く、張りがあった。
「民は小さな欲望さえ叶えられればそれでよい、それはそうでしょう、彼らは思想や言論の自由などよりも今晩の食事のほうが大事だ。独裁者はそれを利用します」
「王制への批判のようにも聞こえますが」
「まさか、とんでもない、独裁者と王は明らかに異なります。独裁者とは“我欲”に囚われし亡者、王とは国を正しく導く賢者……神聖帝国では王不在の間、貴族がまず帝民に忠誠し、だからこそ帝民もまた貴族に忠誠する、そのような“対等の”関係が営まれておりました」
「そう、支配者は民のために尽くすべきです」
　ディディスカスは頷いた。
「まったくもって異論はありませぬ、しかしてアレキサンダーに欠けているものは」
　目の前の軽鎧が、傅くように膝を折った。
「――公爵？」
「ディディスカス殿、不肖（ふしょう）カサンドラ、貴殿に忠誠を誓いますれば」
「――？」
「アレキサンダーは、民に対して、この決意と行いが欠けております。信頼関係は“対等”から成ると信じればこそ、ここでまず、わたしからディディスカス殿に忠誠を誓い」
「――つまり――」自分もまたカサンドラに忠誠を誓えということか!?
「対等なればこそ」
　カサンドラのバリトンが響く。
「――無論――」ディディスカスは一瞬だけ逡巡したものの、貴族の最高位・公爵の位にある者が頭を垂れていて、このまま無下（むげ）にもできなかった。

Pickup Character
ピックアップキャラクター

深き森のディディスカス
【神秘の森シルヴァランド】
1レベルのマスターの中では攻撃力が高く、スキル「士気旺盛」発動時はATKが25と1レベルマスターの中でも最高に。アビリティは召喚師のHPを回復するというもので、どんなデッキに入れても無駄になりにくいのが特色だ。

「――深き森のディディスカスもまた、カサンドラ公爵に忠誠を誓います」
「クッ、ククッ」
「――？」どうして笑うのだ。
　尋ねようとして、ディディスカスの背後に巨大な洞窟が穿たれた。
　なんだこれは!?　こんなものは今までなかった、あるはずがない、しかし存在している、真後ろにあるというのに崖から落ちるように洞窟へと身が滑る。
「イ、幻覚（イリュージョン）――」違う、そうではない、これは自分の心の映像だ。
　身体の器官のすべてが緩んで、洞窟の奥へと呑み込まれていく。だが、それは悪い感覚ではなかった。むしろ、幸福感、解放感に近くも、そうなること――洞窟の奥へと素直に従うこと――への悦びがあった。
「ククッ、ククククッ」
　カサンドラの笑い声に呼応して、背に翼が生えたが如く宙に舞い上がって行きそうになる。

　カサンドラ公爵は“契約の刻印の車輪”を持ち、そのホイールには、目の前の人物を意のままに従わせる力が秘められている。
「パワーの増幅は如実（にょじつ）か」
　車輪を収める胸元を摩（さす）り、カサンドラは、ディディスカスが立っていた場所と自らの位置を目算した。
「おおよそ２メートルといったところか」
　確実に車輪の影響範囲（マッスルフィールド）が拡がっている。
　この力を察した当初は、相手に触れていなければ効果が得られなかった。従わせるためには、対象者の口から忠誠――契約――の言葉を引き出す必要があり、と同時に、その体のどこかに必ず接していなければならなかったのだ。
「使えば使うほど車輪の力は増すのか」
　触れずとも、至近距離ならば効果が現れるようになったのは、親善大使として神秘の森に旅立った道中でだ。名も無き行商を操ることに成功し――確かめるために、行商には自分の腸で縄跳びをしてもらったわけだが――。
「ディディスカスとは貴人同士が対峙する最長距離、ならば、さらに離れた謁見距離ではどうか？　エルフの王で試行してみるか」
　下草を踏んで歩きながら、カサンドラは低く唸った。
「惜しむべきは、この力の増幅が、光の騎士（ソゥリス）との会見では現出していなかったことか。薔薇の塔に出立する前に、あやつさえ操れていれば、

わざわざ虹の風ハインサを使うことも――」
　ククッ、と語尾に笑い声が続く。
「よいよい、今後は言葉を求めるだけでよいならば実（じつ）に容易（たやす）い」
　忠誠を誓うと言ったところで、記印や証文が用意されているわけでもなく、誰もが言葉遊びと思うか、あるいはまた、会話を盛り上げようという心づもりだと解釈する。
　カサンドラの前でその言葉を口にしたら“契約の刻印”を受け、残りの人生すべてを支配されてしまうとも知らずに……。
「ウム、さらにこの力が増せば」
　目の前に集った人々すべてを、一瞬にして忠実な下僕とすることも不可能ではない。
　教会や議会、もしくは野外講堂にて、いつもの“対等”の論理を展開し、こちらからまず忠誠を誓えば、つい今しがたのディディスカス同様の返答は簡単に引き出せるだろう。
「わたしの視野にある者すべての支配だ」
　しかし、今はまだ早計だ。
「ウム、共時性も考慮しなければな」
　群衆の中に、もしもホイールを持っている者がいたならば――車輪と車輪が呼応し、輪唱にも似た微振動を曳くことになる――。
　カサンドラが共時性によって他の車輪を察するならば、未知なる車輪の主もまた!?
　ホイールのパワーは森羅万象だ。
　相手は“車輪の力を打ち消す車輪”かもしれないし、ひょっとすると、超伝説たる“召喚獣を呼ぶ車輪”かもしれない。
　未知なるホイールとの直接対決はリスクが大きく、と同時に、カサンドラの“契約”の力を暴かれてしまう怖れもある。
「しかし、皇子（アレキサンダー）は支配しておくべきだったか」
　來鳥パリスの眼を覗き込みながら、カサンドラは苦笑した。
「子供の純なる絶望を聞きたく、あえて傀儡に据えておかなかったのだが、いやはや、趣味もほどほどにすべきだな」
　微（かす）かな衣擦れ音とともに、影々がカサンドラの背後に寄り添う。
「それにしても、ウム、親善大使として神秘の森を訪れていたはずなのに、いつの間にか故国から犯罪者扱いとは、いったい……」
　振り向きながらカサンドラは続けた。
「……わたしがどのような悪いことをしたというのだ？」
「公爵閣下のすべては善なれば」
　モスグリーンの外衣の下、鎖帷子を身に着けた男らが一礼する。
「ウム、森への絡繰（カラクリ）のほどは？」
「ほぼ完了にて」
「これよりエルフの王に謁見する。わたしの正装（フロックコート）を用意し、二名ほど従者として背後につけ」
「はっ」
　鎖帷子の男らは、紛うことなきカサンドラの従者であった。
　ただし、影ながら存在し、普段は表へと現れ出ない。もともとは傭兵“紅旗団（こうきだん）”であるのだが、今や完全なる公爵の私兵の役割を果たしている。
「白旗を忘れるな」
「御意、もともと白色の二連三角旗がわれらが印なれば」

「白旗であるのに“紅旗団”か、世の中は、どうして、と思うことに満ちているな、ククッ、そう思わないかね」
　言葉の最後は、杖の上のパリスに向けられたものだった。
　カサンドラが覗き込む鳥のその瞳には、断崖絶壁が映し出されていた。

「ち、近道って、おめえ」
　傭兵“黒熊団”の団長ブランドは、断崖絶壁を前に、自らの顎髭を掴み、引き抜くかの勢いで引っ張っていた。
　機嫌が悪い時の癖だ。左右の岩々に立つ団員たちが思わず後退る。槍投げ競技の距離ほど離れている団員にも、ブランドの声は普通の会話以上によく届いた。
「ざけんなっ、この岩場で育ったって言うから物見を任せたら、思いっ切り崖じゃねーかよ、ここを馬が通れるか、どーすんだよ、聖王はもうこっちに向かってるんだぜ、オレらの物見を信じてよ。どーすんだって!?」
　怒鳴るブランドの横手に立つ長身のホフスが肩を竦める。
「仕方ありませんね」
「なんだと、ホフス、仕方ねーだと、てめえがあんな新人を使うなんて言うから」
「そう言ったのは団長(ボス)です」
「そりゃ言ったかもしれねーけど、止めろよ、あんな新人を信じちゃいけないって、てめーも参謀なら止めるべきだろーが」
「新人は大仕事を任されてこそ一人前になるとボス自身が」
「そりゃ言ったかもしれねーけど、つーか、新人、てめえ、パリス！」
　岩場に立つ少女がキョトンとした表情で振り向いた。面長の顔、山梔子(くちなし)色の長い髪、瞳にはここではないどこかを覗いているような陰が差している。

「ククッ」
　カサンドラはパリスの山梔子色の冠羽を優しく撫でた。
「アレキサンダーの旅団は迂回せざるを得ない、ここへの到着の遅れは二日、否、あの大人数ならば三日は要することになるか」
　予想外の早い進軍に備えて、急遽、森の管理者たるディディスカスを下僕としたのだが、その必要はなかったかもしれない。
　もはや不要ならば無差別殺人でも起こさせ、エルフの悲鳴と絶望を耳にするのも一興か、いや、ディディスカスの命令ひとつで、森の戦闘部隊の約半数が動く。残しておいても損はなさそうだ。
　エルフの王族との会見はキャンセルだろう。
　この薄汚い森からは早々に立ち去り、次なる一手、あの細菌(・・・)の隠し場所に……。
　灌木を掻き分ける音に、カサンドラは顔を上げた。
　背後に控えていた紅旗団が黙礼する。
「ごきげんよう、公爵」
　鈴を鳴らすかの声が響いた。
「これはこれは、茨の皇女リリィ、今日もまた一段と麗しく」
　会釈しつつ、カサンドラは心で毒づいていた。
　この田舎皇女が！　大柄な帽子はストローハットなのか、ドレスは肢体に貼り付いて、見栄えよりも動きやすさを優先しているとしか思えない。
「公爵が王に拝謁したいとの旨、ディディスカスより聞き及びました」
「恐れ多くも、火急的な大用が生じ、森から早々に去らねばならず」
「森からは何人(なんぴと)たりとも出られません」
「ウム？」
「存在しない罪を求め、神聖帝国の大部隊が進撃中です。ここで誰かが森から脱したとしたら、あらぬ証拠隠しとも邪推されかねません。公爵御自身は、冤罪を晴らすためにも、これからは野の宿ではなく王宮に滞在して頂きたく」
　リリィがスカートの両裾を軽く持ち上げて御辞儀をする。
「ウム……」
　カサンドラは思考の線路を巡らせた。
　皇女の申し出からの抜け道は百通りもあり、どの方法が最も多く悲鳴と絶望を響かせてくれるか、それを選び出すのに、わずかばかりの時間が必要だった。
「……御意……すべては意のままに」
　カサンドラは笑顔で返事をしていた。

猿渡編集長の

第五十回「うたかた」

房総ゲーセン狂騒曲

ある目的の下に集まっていた人たちはやがて集まることが目的になり、そしてその集まりにさらに集まる。人が集まればおのずと熱を帯びてくる。そうしてイベントは成長していく。

さわたり「JAMMAショーに引き続き、TGSも開催されましたね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、歴代来場者数記録を更新し、20万人に届くらしいのー」
さわたり「それに引き換え、JAMMAショーは前年比6,000人ダウンの約4万3千人くらいらしいです」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そのペースだと、4万人を切るのも夢じゃない！　という感じじゃな」
さわたり「いやいや、これ以上目減りされたら困るわけですし、今年のJAMMAショーの減数は台風だか豪雨だかの影響ということで、決してアミューズメント業界が低迷しているわけではない、という話らしいです」
ぶっちゃけ先生「天候のせいにするなんて、ぶっちゃけ農家や気候に左右される職種じゃあるまいし、甘えているとしか思えん！」
さわたり「いやいや、そうとも言えません。アミューズメント業界は、レジャー産業の一部として天候の影響を確実に受ける職種です。大型連休で例えると、本来は行楽日和なら遠出してしまう旅行者も、天候が悪い場合は近場で過ごそうということで、ロケに足を運んでもらえるなんてのが良い例」
ぶっちゃけ先生「なるへそ。テロなどで海外旅行が不景気になった場合、国内旅行で内需が拡大するのに似ているな。ぶっちゃけ、不景気に強い100円玉産業、ここにあり、というわけじゃな」
さわたり「なので、天候のせいにしてしまうのはしょうがないわけです」

●

JAMMAショーの雑感は先月書いた通りだが、よく私が比較するTGSは、果たしてどうだったか。

一般論からすると、歴代来場者数記録を塗り替えたわけだし、話題沸騰の『モンハン3』も開幕7分で入場規制というトピックがある。それに続けと言わんばかりに、軒並み「入場から○分で、すでに○時間待ち」という状況が散見された。いや、それじゃゲームが見れないじゃん。つか全然見れない。つまらん！　と言いたいところだ。

しかし、意外と「それでも良い」という雰囲気も感じられた。なんか、動物園や水族館のように、回遊して眺めてるだけで楽しいというか、シャカリキになって試遊台に並ぶ、遊ぶ！という意固地な勢いより、最新ゲームを眺める観光地という感じ。果たしてTGSとして、それでいいのだろうか？

しかし、それを肯定することから始めなければ、今のニーズは探り出せないのかもしれない。TGSは昔とは大きく違い、プレイできなくても良い場所、それでもデートスポットとして活用できれば良い場所、などさまざまな存在意義があるのかもしれない。そしてJAMMAショーは、それには及んでいない。より観光地化して良いはずなのは、屋外レジャー産業としてのゲームセンターのはずなのだが……。

次号予告

年末ゲーセン完全対応!!

ブレイブルー
（アークシステムワークス）

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな
（エクサム）

特別付録 またまた付きます DVD特典!!

この年末注目タイトルを一挙大紹介!!

鉄拳6 BROODLINE REBELLION
（バンダイナムコゲームス）

タツノコVS.COPMON CROSS GENERATION OF HEROS
（カプコン）

愛されるより愛シタイ -THE HOUSE OF THE DEAD EX
（セガ）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2009年1月号は
2008年 11月29日(土)発売予定
予価980円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■アルカナSIGNALS!　各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
- ■そのほか店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post_arcadia@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
1月号(2008年11月30日)への投稿もよろしくお願いします!
2月号(2008年12月30日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

2月号／11月17日(月)必着
3月号／12月16日(火)必着

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年
11月30日（日）
当日消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

ジパング様ご提供

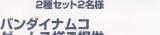
1 すっごい! アルカナハート2 マグカップ 3種セット 3名様

2 すっごい!アルカナハート2 ビッグバスタオル 2種セット 3名様

セガ様ご提供

3 VOCALOID 初音ミク エクストラフィギュア 2種セット2名様

4 サンデー×マガジン50周年コラボ エクストラフィギュアまつりのよるに 2種セット2名様

5 オフィシャルカードバインダー 追加リフィルセット DXパック 1名様

6 三国志大戦3 オフィシャルカードバインダー 追加リフィルセット 1名様

7 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

バンプレスト様ご提供

8 DXヒロインフィギュア5 2種セット 2名様

9 ドラゴンボールZ×ワンピース DX組立式フィギュア 2種セット2名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

10 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

SNKプレイモア様ご提供

11 『KOF XII』Tシャツ 5名様

コロムビアミュージックエンタテインメント様ご提供

12 THE IDOLM@STER MASTER LIVE ENCORE 1名様

システムサービス様ご提供

15 ドロンジョフィギュア 2種セット5名様

サンライズ様ご提供

13 『機動戦士ガンダム MSイグルー2 重力戦線』今西隆志サイン入りポスター 3名様

タイトー様ご提供

14 あしたのジョー リアルフィギュアVol.3 2種セット1名様

スーパースィープ様ご提供

16 テクニクティクス リミックス Vol.2 2名様

編集部提供

18 『GCB』今西隆志サイン入りカード 宇宙版 1名様

17 『GCB』今西隆志サイン入りカード 地球版 1名様

19 アルカディア特製図書カード 10名様

20 ニンテンドーDS Lite 2名様

21 新型プレイステーション・ポータブル 2名様

※DS、PSPともに色は選べません

編集後記

●1カ月ちょっと。まだまだデッキも固まらず、いろいろなデッキと対戦できて楽しいですね! 効果をしっかりと覚えてない武将とかがいて、計略をくらってからこれか! と驚くこともしばしば。そんなことがあった君主様にオススメの一冊が11月7日に登場!! 『三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書 決起之心得』が発売です!! 新旧カードイラストを全て掲載&解説!! 武将たちが持つ新計略や奥義ももちろん解説しています。お手にとってゲームセンターに行ってもらえるとうれしいです!(上田)

●11月29日(土)は、「KOF XII」のイベントを行なうことになった。会場は弊社2Fのホール。ロケテに先駆けて全キャラ&全システム搭載の「KOF XII」を、いち早く体験プレイできる。しかも入場無料だ。詳しくは公式ホームページでの情報を待て。(猿渡)

●以前出した機動戦士ガンダム 戦場の絆のムックがチビリチビリと売れているそうだ。初心者が入っていきづらいシステムなだけに、ぜひとも映像化したチュートリアルを! と編集部では考えているが、実現が難しい。(杉田)

●今年もアルカディア大賞の季節に。年々減少するタイトルと続編の多さに歯痒さを感じるが、これが今の現状なのだと真摯に受け止めるまでだ。意欲作や新作でも遊ばれなければ評価はできない。さて、今年は難しいぞ。(霜田)

●今月は新潟までP-CUP観に行ってきましたよ! 当初は選手で出る予定だったが、試合観ながらルービー飲む方が気が楽なので応援係で(笑)。一緒に行ったメンツが楽し過ぎたので、ぜひおかわりしたい所存っすわ。(イタキョ~)

●当たり前かもしれませんが、アーケードゲームはある程度のとっつきやすさ、分かりやすい面白さが無いと厳しいと思うのです。どんなに奥が深くても、やり込んでもらえなければ……。そのさじ加減が難しいんでしょうね。(河野)

●本格攻略が始まった『MBAA』、巷ではガチキャラが多いようですが、まだ始まったばかり、色んなスタイルを触ってみてほしい。膨大なコマンド表は闘劇魂vol.11でチェック! 意外なコマンドの技が追加されていたりします。(&ぅ)

●猛者通信で、オリジナルグッズのネタをやりました。最初は結構冗談半分だったのですが、何となくイメージを見ていたら「これ、意外と売れるんじゃね?」とか思ったり。欲しい人ははがき送ってくださいな、マジで。(野口)

●今月の『すっごい!』記事内の小野涼子さんインタビューをご覧なりましたか? 声優さんに取材などでお話を聞いてみると、意外にも本格的に濃い(褒め言葉)ゲーマーがいらっしゃって興味深いです。某氏も過去にゴニョゴニョしていたと聞いて驚いたり。(花澤)

●上映中の映画『容疑者Xの献身』の元になった(東野圭吾原作)ドラマ「ガリレオ」から名前をもらったプライズコーナーのユカワ所長ですが、残虐性ばかりが助長して素敵な感じになってきました。「実に面白い」です。(高瀬)

●近場のゲーセンに『三国志大戦3 蒼天の龍脈』も無ければ、『LoV』も無く、バージョンアップしてからまったくプレイできません。とりあえず『鉄拳6』をプレイするも勝率は30%を下回ることに……。(井川)

●ハイスコア全国集計のページに店舗欄が復活しました。かつて店舗欄があった頃の号と見比べて感じるのは、スコアの最大桁数とタイトル文字数の長大化。このままいくと、5年後くらいにはどうなっているのか気になります。(松浦)

●ゲーセンにて音ゲーを楽しむ。良い感じに汗をかいていたのか、外に出たら寒風にやられ見事に風邪をひきました。ということで風邪を治すべく僕はネギを食べる。薬に頼らない原流です。安上がりですが、オススメしません。いや、マジで。(原)

●TGSパブデー二日間に続き個人でGMライブEXTRAへ某ンゴスの尻を追いかけて行きましたが、最後の客席の有様は……ユーザモラルって大事ですよ。台パンとかギタフリ破壊とかも以ての外ですよ。なんだかなあ。(山田VSズワイ)

●『タツノコVS.CAPCOM』のド派手な演出に一目惚れしました。いかにも"すんごい"技を決めてるというのが良いです。今回、3ゲージ使うすべてのハイパーコンボリストを載せましたが、実際に見るともっと良いっすよ!(尾崎)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート 0570-060-555
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/花澤 貴宏/上田 裕生/高瀬 康次/井川 史也/松浦恵介/原 孝則/山田 卓志/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/一姫二クマ太郎/イトシュン/いるす/宇宙/MVP/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/栗田/九辺礼/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/KYO//KEN/ケンちゃん/こえど/ゴージャス/C・LAN(トリスター)/庄司卓/ジョセフ/白/スカ/ずるずる㊧ 総師範KSK/タケヤマ/ダディ木村/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/ちび太/つの☆きょう/伝説のオタク/ナポレオン/ニクマン/ぬのまる/ねむにゃん/ノイ/パチ/花田/ハメコ。/fan114/蕪木統文/フラン/mike/まさかり仁/マッハ/マンモス丸谷/めんま/矢永/ユウ/芳乃/よるよる/ラオウ/リュウケイ/LOKI/ロケット
■制作協力:株式会社アークライト 片岡大輔(編集)/田頭恒太(編集)/柳生詳史(デザイン)
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ:Studio T(五十音順)/鬼鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ/桜みさき/タケシマサトシ/森茶/湯川真
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

お詫びと訂正

アルカディア2008年11月号(No.102)の106-109ページの『ポップンミュージック16 PARTY♪』の記事でタイトルロゴがずれて、ロゴの全容が掲載されておりませんでした。正しいロゴはアルカディアHP(http://www.arcadiamagazine.com/)にて掲載してある訂正記事の通りです。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。
アルカディア2008年11月号(No.102)の156-157ページの『アルカディアクーポン』の記事で4コマ漫画のサイズが改変され、正しいサイズの漫画が掲載されておりませんでした。正しい4コマ漫画はアルカディアHP(http://www.arcadiamagazine.com/)にて掲載してある訂正記事の通りです。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 12月号 [No.103] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.103

第9巻 第12号 通巻第103号 平成20年12月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-12

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は159ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア12月号[No.103]アンケート対応番号

番号	タイトル
1	beatmania IIDX 16 EMPRESS
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ XII
4	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
5	デススマイルズ メガブラックレーベル
6	ブレイブルー
7	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
8	アルカディアエクストラ
9	アルカディア大賞ノミネート作発表
10	すっごい!アルカナハート2 ~転校生 あかねとなずな~
11	メルティブラッド アクトレスアゲイン
12	ストリートファイターIV
13	バーチャファイター5 R
14	三国志大戦3 蒼天の龍脈
15	World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007
16	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
17	D1GP ARCADE
18	ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush Ver.2.0
19	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
20	DrumManiaV5 Rock to Infinity
21	パチャっ子インフィニティ5
22	鉄拳6
23	jubeat
24	ROOTS26
25	ビート・レイジング
26	クイズマジックアカデミー5
27	ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反
28	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー ―両雄激突―
29	悠久の車輪~ Eternal Wheel ~
30	BASEBALL HEROES 2008 制覇
31	ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer DX+
32	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
33	アルカディ屋
34	アルカディアモバイル誘致記事
35	アルカディアフロンティアーズ
36	猛者通信 ドス龍
37	新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!
38	VGMラボ
39	日本縦断ゲームセンターマップ2周目
40	アーケードニュースアナライズ
41	アルカディアデータベース
42	ゲームセンターイベントリスト
43	ハイスコア全国集計
44	アルカディアクーポン
45	プライズワンダーランド
46	悠久の車輪~ Eternal Wheel ~ Heritage
47	房総ゲーセン狂騒曲
48	次号予告
49	読者プレゼント
50	奥付・編集後記

Q10.学校・職業・その他

番号	区分	番号	区分
1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

第九回 アルカディア大賞 投票用紙（2008年12月1日必着分まで有効）

読者人気大賞第1位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

読者人気大賞第2位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

読者人気大賞第3位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

ベストキャラクター賞

ゲーム名	
キャラクター名	
選考理由	

好きなメーカー賞

メーカー名	
選考理由	

※アルカディア大賞にご協力いただきまして、ありがとうございました！　投票していただいた方の中から、抽選で50名様にアルカディア特製図書カードをプレゼントします!!　なお、プレゼントの当選発表は発送をもって代えさせていただきますのでご了承ください。

enterbrain ファミ通DVDビデオ アルカディア DVD VIDEO

闘劇'08 SUPER BATTLE DVDシリーズ

vol.1 鉄拳6

vol.2 バーチャファイター5R

vol.3 メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2

2008.10.30 発売予定 各3,990円[税込]

続々登場!!

vol.4 ギルティギアイグゼクス アクセントコア
vol.5 スーパーストリートファイターIIX
vol.6 アルカナハート2

2008.11.27 発売予定 各3,990円[税込]

vol.7 ストリートファイターIII サードストライク
vol.8 ザ・キング・オブ・ファイターズ98 ULTIMATE MATCH

2008.12.25 発売予定 各3,990円[税込]

ebten（エビテン） でも予約受付中！

『闘劇'08 DVD』をインターネットでお求めの際は、エンターブレインのショッピングサイト"ebten"（エビテン）で どうぞ！ 最新のファミ通 DVD ビデオシリーズ作品はもちろん、これまで発売された『闘劇 DVD』シリーズも販売中。この機会にぜひ!!
※一部、お取り扱いしていない商品もございます。あらかじめご了承ください。

http://ebten.jp/

予約専用 QR コード

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート
TEL：0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

月刊アルカディア ARCADIA 103
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-12

4910115471281
00657